

PREVIEW – Formula One, Rogue Warrior

december 2006 6 hry

PLAY!



EXTREME

COMPUTERLAND

Speed – Suzuki SXbox 360

PREVIEW:

Rainbow Six: Vegas

Syphon Filter Dark Mirror

Zelda: Twilight princes

REVIEW:

Neverwinter Nights II

Splinter Cell: Double Agent

PES6



nVidia GeForce 8800GTS

ZAVIRITE U KOMŠILUK



DESPERATE HOUSEWIVES™ The Game

U
PRODAJI
ZA
PC



Biti loš nikada nije izgledalo bolje!



Touchstone
Television

© Touchstone Television



Distributer za Srbiju i Crnu Goru, BiH i Makedoniju: Extreme CC d.o.o. Tel: 011/3809-143, 3809-144, 308-83-83, www.extremecce.co.yu

EXTREME

Uvodnik

POLA GODINE!

Pre nekoliko brojeva napomenuo sam vam da uskoro dolazi jubilarno polugodišnje izdanje časopisa, i evo, taj trenutak je stigao. Možda je to prava prilika da se malo osvrnemo i pogledamo šta smo postigli za ovih šest meseci, i poželimo svima nama još uspeha u narednom periodu. Sve je počelo kao neobični projekat RUR Industries-a i njegovih partnera, koji je, iako vođen dobrom idejom, mnogima ulivao nevericu. I umesto još ovakvih patetično-hvalisavih fraza i rečenica, samo ćemo se osvrnuti na to da smo sada tu, šest meseci kasnije, i da je količina pročitanih primeraka, odnosno tiraž časopisa već u četvrtom broju prešao cifru od 10.000, što je bio jedan od prvih ciljeva koje smo pred redakciju postavili. Peti broj obeležio je ubedljivo najveći inicijelni download odnosno količinu preuzetih primeraka u toku prvog dana od pojavljivanja na internetu, a po čemu će biti poznat ovaj šesti, ostaje da se vidi.

Ne smemo zaboraviti ni da se PLAY! u promotivnih 16 strana pojavljuje u okviru IT marketa ali i u najpopularnijim i najpoznatijim prodavnicama video igara u našoj zemlji, a u narednom periodu nas očekuju mnoga druga iznenađenja. Za sada nismo spremni baš da otkrivamo sve detalje, ali možemo reći da će ljubitelji konzola svakako biti zadovoljni, ali ne zaboravljamo ni na PC korisnike.

I kako uvodnik ne bi bio u potpunosti posvećen nama i tome šta smo mi radili, iskoristio bih priliku da čestitam našim odbojkašicama osvojenu bronzu



na svetskom prvenstvu. Situacija sa periodikom izlaženja je takva da nisam bio u prilici da to uradim ranije, iako je vest sada već prilično zastarela. Zaista je veliki broj ljudi ustajao rano ujutru da bi gledao naše devojke u akciji, što nisu činili ni kada su se igrali znatno popularniji sportovi i znatno značajniji mečevi u prošlosti. Nadam se da je ovo samo dobar početak jedne svetske dominacije koja će trajati dugi niz godina.

To je ukratko to. Uživajte u ovim decembarskim danima, odmarajte se ako možete, ako ne, učite, spremajte ispite, radite, ali i lagano odvajajte vreme za pripreme oko odlaska na novogodišnju žurku ili naravno kupovinu poklona svojim najmilijima. Pa onda da se zajedno družimo i u PLAY07, opet jubilarom, jer je to prvi PLAY izašao u 2007. godini :)

Urednik

TOP 5

1. Rainbow Six: Vegas - Već neko vreme čekamo na Rainbow Six, i njegovo izdanje "Vegas", koje se naravno održava u jednom od najinteresantnijih gradova Severne Amerike. Pogledajte kako smo mi doživeli ovaj naslov u našem previewu, a uskoro očekujte i kompletan review.

2. Syphon Filter Dark Mirror - Syphon Filter je jedna od najpopularnijih konzolnih igara ikada, koje se sećaju čak i igrači koji nisu pasionirani ljubitelji bilo koje tematike i bilo kojeg brenda. Uskoro nas očekuje Dark Mirror, pa pogledajmo šta po tom pitanju kolega Dolapčev ima da kaže.

3. Logitech QuickCam Sphere - Ukoliko želite da plašite svoje ukućane i uspešno ih oterate od svog računara kako biste bili sigurni da se neće motati oko vašeg radnog stola, onda je za vas možda pravo rešenje Logitech QuickCam Sphere, kamera koja prati pokrete vaše glave i stalno vas drži "u fokusu".

4. NFS: Carbon - Najnoviji deo Need for Speed serijala donosi veliki broj noviteta, ali je pitanje da li pored Emanuele Vože, Carbon zaista ima šta revolucionarno i sveže da ponudi igračima gladnim novotarija u ovom žanru.

5. Mortal Kombat Armageddon - Mortal Kombat Armageddon se u vidu najave pojavio u proteklom broju časopisa, a sada smo imali prilike i da odigramo ovaj naslov za Playstation (i neke druge konzole). Slobodno iskoristite priliku i pročitajte šta mi mislimo o ovom naslovu, kako biste znali da li da ga isprobate, kada ga se domognete.

Broj 06 – decembar 2006.
Izlazi jednom mesečno
Cena: besplatno

Glavni urednik:
Milan Đukić

Redakcija:
Nenad Dimitrijević
Miloš Hetlerović
Nikola Nešović
Luka Zlatić

Saradnici:
Stefan Marković
Ivan Ognjenović
Vukašin Stijović
Nikola Dolapčev
Srđan Bajić
Uroš Miletić
Vladimir Kosić

Lektor:
Petar Starović

Kontakt:
PLAY! magazine
Beograd
redakcija@play-zine.com
www.play-zine.com

Dizajn i prelom:
Jasmina Radić

Asistent prelamača:
Miroslav Jović



18 Formula One

Odavno se nismo bavili igrom čija je glavna tema najbrži cirkus na svetu. Ovoga puta ispravljamo "nepravdu" i donosimo vam prikaz Formula One naslova. Da li je vredan prethodnika?



21 Twilight princess

Zelda je jedan od najpopularnijih konzolnih naslova ikada. Najnoviji deo koji predstavljamo pojaviće se na Wii konzoli i koristiti novi sistem džojstika/džojpeda kojeg je Nintendo lansirao uz ovaj proizvod. Kako sve to izgleda, čitajte.



42 Neverwinter Nights II

Da li je potrebno još nešto reći povodom Neverwinter Nights igre? U pitanju je svakako jedan od najboljih FRP/RPG naslova u proteklih nekoliko godina (iako se mnogi možda neće složiti). Pogledajmo šta donosi nastavak.



47 Suzuki SXBox 360

A sada nešto malo drugačje. U saradnji sa Speed Industry sajtom, predstavljamo vam Suzuki SXBox 360, automobil potpuno pretvoren u novu Microsoft-ovu konzolu!



SADRŽAJ

- 3 Uvodnik
- 4-5 Sadržaj
- 6-7 Techware
- 9-12 Flash
- 13 13th page
- 18 - 19 Preview: Formula One
- 14 - 15 Preview: Medal of Honor Airborne
- 16 - 17 Preview: Rainbow Six: Vegas
- 20 Preview: Rogue Warrior
- 26 Preview: Syphon Filter Dark Mirror
- 21 - 23 Preview: Zelda – Twilight princess
- 30 - 31 Review: Warhammer 40K: Dark Crusade
- 39 - 41 Review: Dark Messiah of Might and Magic
- 44 - 45 Review: Splinter Cell Double Agent
- 33 - 35 Review: Mortal Kombat Armageddon
- 27 - 29 Review: NFS: Carbon
- 42 - 43 Review: Neverwinter Nights 2
- 53 - 55 Review: Sam & Max Episode One
- 59 Software: Firefox 2.0
- 58 Software: Mac
- 58 Software: Zyb
- 47 - 49 Tech: Suzuki SXBox 360
- 56 Hardware: Logitech QuickCam Sphere
- 52 - 53 Hardware: nVidia GeForce 8800

AWARDS

Nagrade časopisa PLAY! jako su važne kako bi vam pomogle pri odabiru najbolje igre ili hardvera. Evo kako ih mi delimo:



Gold – Zlatna nagrada dodeljuje se igri ili proizvodu (hardware-u) koji po svom kvalitetu zaslužuje da nosi najsvetlije odličje PLAY magazina.



Silver – Znate kada je nešto jako dobro, ali mu fali malo da bude sjajno? E pa u tom slučaju dodeljujemo srebrnu nagradu.



Bronze – Bronzana nagrada dolazi kao podrška igrama i hardveru koji je dobar ali koji zaslužuje da se makar malo izdvoji od drugih.

MORE

52 GeForce 8800

Najnovija serija nVidia GeForce čipova i kartica stigla je i na naše tržište, pa smo se mi brže bolje dokopali jedne kako bismo je testirali. Naše mišljenje o svemu tome pročitajte u tekstu.



56 Logitech QuickCam Sphere

Kako biste se vi, ili ukućani, ponašali da vam je pored računara kamera koja prati svaki vaš pokret? Pročitajte tekst pa procenite da li vam je tako nešto potrebno. Ako ništa, može biti dobra zaštita od neželjenog korišćenja računara.

Trigem Averatec 1500

Kompanija Trigem je ovih dana izbacila na tržište njihov najnoviji notebook.

U pitanju je model koji pripada seriji Averatec sa oznakom 1500. Pitate se zašto ultraportable? Odgovor je jednostavan.

Poseđuje ekran dijagonale 11.1 inč WXGA, 1.0GHz Core Duo ULV U2400 procesor, 1GB DDR2 memorije i 100GB SATA hard disk, Wi-Fi mrežu... Još niste ubeđeni da je ultraportable? Ah, da. Zaboravili smo da napomenemo da teži 1.5 kilograma i da je deo celih 3.05 centimetara... pa kud ćete portabilnije!

Cena? Kao i uvek - sitnica: 1.969 dolara.



Odlična prodaja Wii konzole!

Tokom prvih osam dana prodaje na severnoameričkom kontinentu, 600.000 primeraka Nintendo Wii konzole je dobilo vlasnika, to jest gotovo svakog sekunda se proda jedan komad. Nintendo of America kaže da je već ostvario zaradu od 190 miliona dolara.

Za razliku od Microsofta i Sonija koji svoje konzole prodaju po znatno nižim cenama od proizvodnih (iako su i Xbox360 i PS3

znatno skuplji od Wii), u nadi da će profit ostvariti od prodaje igara, Nintendo nema takvih problema s obzirom da je Wii daleko jeftiniji za proizvodnju i predstavlja čist profit, pošto ne podržava HD prikaz, Blue Ray i HD-DVD medije i slično.

Ono što Wii ima je veoma inovativan kontroler osetljiv na pomeraje kao i zanimljive igre koje su odlično primljene kod ciljane grupe, a to su casual igrači i mlađa publika. Ono što je takođe bitno je da Wii podržava puštanje GameCube igara. Igra "The Legend of Zelda: Twilight Princess" je prodana uz preko 75% konzola, a Nintendo kaže da se na svaku konzolu prodaju tri igre, što je gotovo duplo više nego što ostvaruje Sony sa PlayStationom 3.



Zune i Linux?

Znamo da je Microsoft izbacio Zune sa podrškom samo za Windows, ali se po internetu mogu naći pokušaji raznih korisnika da ovaj plejer nateraju da sarađuje i sa drugim, Unix-like operativnim sistemima.

Jedan korisnik je povezao svoj Zune na Mac koristeći program XNJB koji služi za povezivanje Creative MP3 plejera i Mac OS X sistema, pomoću libnjb i libmtp biblioteka otvorenog koda. Kako korisnik napominje, program može normalno da čita muziku sa Zune, a upis je trenutno onemogućen.

U svakom slučaju, izgleda da Zune koristi MTP format, isto kao Creative plejeri, što autori libmtp biblioteke mogu iskoristiti da je dopune funkcijama kako bi uveli nezvaničnu podršku za Linux, BSD i Mac OS X.

Inače, Microsoftov multimedijalni plejer se drži bolje nego što je očekivano. Kako procenjuje NPD Group, ova nova stvarčica je već dogurala na drugo mesto (koje je doduše daleko iza prvog, a koje drži iPod) po broju prodatih komada. Izraženo u brojkama, iPod drži 72.5% tržišta portabilnih multimedijalnih plejera, dok je Zune sa svojih 13% smenio SanDisk Sansa plejer. 13% nije naročito impresivno, ali nije ni loše za uređaj koji je na tržištu tek dve nedelje.



PSOne igre na PSP-u!

Sony je objavio cene PlayStation 1 igara koje će moći da se downloaduju i igraju na PlayStation Portable konzoli. Prva serija igara će se kretati između \$5.99 i \$10.99 i prethodno mora biti downloadovana na PS3 pa onda prebačena na PSP. Veličina igara varira od 140 do 550 MB što znači da korisnik mora imati dovoljno veliku memorijsku karticu. Nije objavljen spisak igara za severnoameričko tržište, ali PlayStation Store u Japanu trenutno nudi sledeće:

- * Resident Evil Director's Cut
- * Konami Antiques MSX Collection Vol.1
- * Konami Antiques MSX Collection Vol.2
- * Bishi Bashi Special
- * Arc the Lad
- * Jumping Flash
- * Minna no Golf 2 (aka Hot Shots Golf 2)
- * Silent Bomber
- * Tekken 2
- * Mister Driller

Sony najavljuje dopunu od 10 igara svakog meseca.



Endeavor ST100

Verovatno niste mislili da će se Epson baciti na ovu sferu računara, ali veće znalce to svakako ne iznenađuje. Sve u svemu, Epson je krenuo u promociju i prodaju svog Endeavor NA101 uređaja, "mikro PC"-ja, kako ga oni nazivaju.

On poseduje Core 2 Duo procesor, ATI Xpress 200M grafički čipset, 2GB DDR2 memorije, od 40 do 160GB hard disk i dual DVD burner.

Tu su modem, lan, USB 2.0 portovi i mnogo toga drugog. Teži oko 3 kilograma košta nešto iznad 500 dolara.

Pa ukoliko vam je potreban baš baš mali kućni računar, eto jednog rešenja.



Nintendo MP3 plejer

Nintendo je potvrdio izlazak dodatka za sve varijante GameBoy Advance i Nintendo DS konzola koji ih pretvara u potpuno funkcionalne MP3 plejere. Dodatak će najverovatnije biti u vidu kertridža i koristiće SD memorijske kartice. Upravljanje će se vršiti preko kontrola na samoj konzoli dok će dodatak posedovati sopstveni audio izlaz, a biće moguće koristiti i zvučnike konzole.

Evropski izlazak je najavljen za 8. decembar, istog dana kada počinje prodaja Nintendo

Wii konzole na starom kontinentu.



Xbox 360 krađa!

Iz skladišta u Lichfieldu, Staffordshire u Engleskoj ukradena je kompletna isporuka Xbox 360 konzola, vredna 1.4 miliona dolara. Britanska policija je kasnije objavila da se desila još jedna pljačka u utorak ujutru, kada su napadači pomoću dva džipa presreli kamion sa isporukom konzola u vrednosti od pola miliona dolara. Istraga je u toku, po grubim procenama ukradeno je oko 4000 komada a policija veruje da je pljačka izvršena povodom božićnih praznika koje

će podzemlje iskoristiti radi dodatnog profita na crnom tržištu.

Cene konzole se kreću od 386 do 579 dolara i za njima vlada veliko interesovanje na ostrvu, javlja londonski Times. Policija upozorava građane da prijave svaku sumnjivu prodaju, kao što je ulična, po pabovima i direktno iz kamiona.



KLAN RUR



WWW.KLANRUR.CO.YU

ONLINE MULTIPLAYER GAMING COMMUNITY

Trackmania



Jedna od novijih igara koja je donela nešto novo i originalno u žanru simulacija vožnji. Zapravo, to nije samo simulacija vožnje, već ima i tračak arkadnih vožnji kao i svoj "zagonetni" deo. Arkadni deo se sastoji u tome što staze nisu isključivo na ravnom terenu, već da bi ste završili krug moraćete da vozite po plafonu, zidu, da letite preko checkpointa ... itd. A zagonetni

deo je baš taj – odrediti brzinu pri skoku da bi sleteli na cilj, steći dovoljno veliku brzinu da bi uradili luping, što se stiče vežbom. Stariji igrači možda već imaju jednu

sličnu igru na umu, stariju više od 10 godine - 4DStunts. Uz igru stiže i track editor, što znači pravljenje mapa po meri korisnika iliti beskonačna zabava sa sve vozačke ovisnike. Postoje nekoliko izdanja Trackmanije. Original (Trackmania), Sunrise i Nations. Trackmania nations je besplatno izdanje igre, možete ga skinuti sa interneta i pravljen je radi ESWC takmičenja, gde je Trackmania kategorija takmičenja već par godina. Upravo zbog ovog besplatnog izdanja, multiplayer igre je strašno popularan. Što se naše zemlje tiče, ExtremeCC je postao zvanični distributer Focusa (distributer Trackmania-e), a uskoro će se u prodaji i naći poslednji nastavak igre, Trackmania United, novo izdanje ove kuće. Predviđeni datum izlaska ove igre je 7. Februar 2007. godine.

Ljudi širom sveta, uglavnom srednjih godina, su ili zadobili lakše povrede ili se premorili igrajući novi Nintendo Wii. Džeremi Šerer i njegova žena su u svojoj kući u Minesoti igrali tri sata simulacije tenisa i kuglanja.

"Koristio sam mišiće koje nisam skoro koristio" – reče Džeremi sutradan dok je bio u bolovima od upale leđnih i ramenih mišića. Takođe, odlučio je da češće radi ove "Wii workout-e" jer misli da će pomoći njegovom zdravlju, kao i njegovoj liniji. Pored toga, postoji problem i sudara.

Tačnije, mlatarajući rukama okolo često se igrači nađu u situaciji da polome lampu, saksiju, zakače tu i tamo neki kabl, udare drugu osobu ... itd. Jedan igrač je testirajući konzolu čak ispuštio džojstik koji je udario u zid, Bejn Stujart je slučajno odalamio svoju verenicu, a Šeli Hafel igrajući kuglanje udarila psa. Nitendo sam upozorava igrače pre igranja igre na svoje rizike porukom koja se pojavi na ekranu, koja glasi ovako: "Budite sigurni da oko vas nema osoba ili objekata koje možete udariti tokom igranja", a neke od igara imaju i podsetnik na svih 15 min., koji vam predlaže da odmorite malo pa nastavite sa igrom.



Wii Džojstik Prouzrokuje Povrede?





igre: pucačine – WarPath i Close Quarters Conflict, borilčku igru – Kung Fu: Deadly Arts i vožnju L.A. Street Racing. Nalog na sajtu arene (www.skillground.com) možete otvoriti kao free (gde se samo igrate, ne gubeći ili zarađivajući novac) ili keš nalog. Keš nalozi nemaju mesečnu



pretplatu ali da bi radili morate na računu imati uplaćen određen depozit. Takođe, nemojte misliti da se radi o kladioničarskom servisu, jer ovde novac dobijate na vaše umeće u određenoj igri, a ne na sreću. Sve

četiri igre su apsolutno besplatne i moguće za download, te sve što treba da uradite je da skinete igre, uđete malo u fazon i možda zaradite po koji dinar. Jedna od mana ovog servisa je da bi radio, morate da imate

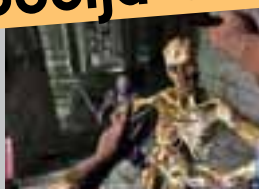
Internet Explorer i Broad-band internet konekciju, što je u suštini i prosek među on-line igračima.

Skillground

Skoro je lansirana nova on-line multiplayer gaming arena SkillGround, od strane Groove Games-a, a ideja je da se ljudi preko ovog servisa takmiče ulagajući u pobjedu prave pare. Arena radi od 1. Decembra već kako treba, a za sad podržava četiri

Dark Messiah dobija CTF

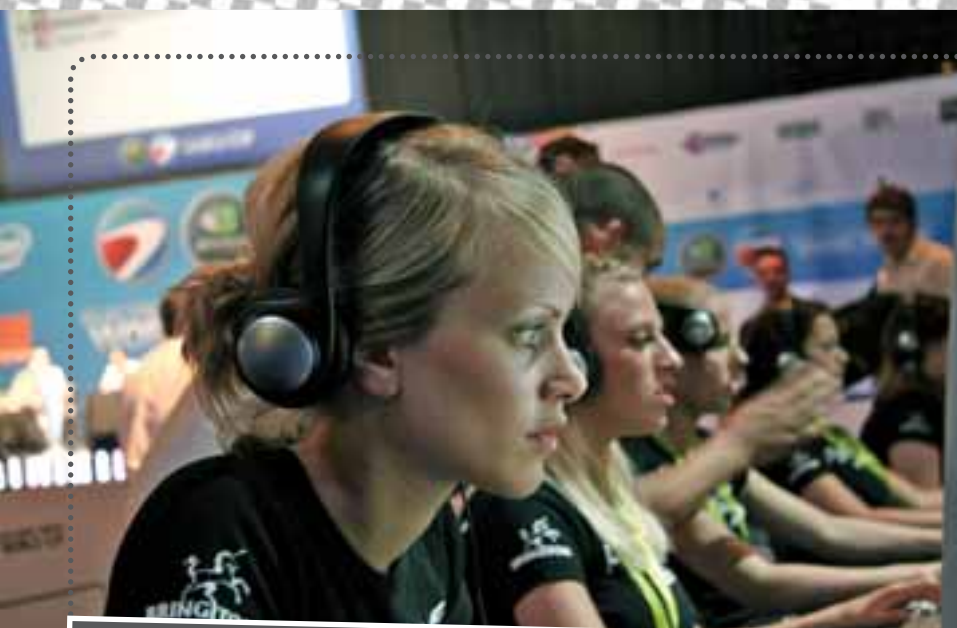
Ovaj Arkane-Kuju-Ubisoft akcioni RPG iz prvog lica uskoro dobija svoj Capture the Flag mod. On će biti deo predstojeće zakrpe (1.02) i sadržaće dve nove CTF mape. To znači da bi dobili partiji u ovom modu, treba da odbranite svoju zastavu prilikom napada na protivničku bazu, da bi poentirali, morate imati i svoju i protivničku zastavu u svom posedu, prilikom čega je sopstvena zastava na svom predviđenom mestu u bazi. Isto, prilikom poentiranja svi igrači koji su na strani tima koji poentira dobijaju određen XP, a igrač koji vraća ukradenu zastavu dobija XP, ali samo za sebe. Nošenje protivničke zastave će vas usporiti, isključiti vam oružje i bićete primetniji protivničkom timu nego pre. Pritskom na pucanje, omogućićete sebi borbu ali će vam zastavica ispasti, te može lako biti vraćena. Ispuštene zastave se vraćaju dodirivanjem igrača čija je zastava ili automatski 20 sekundi posle ispuštanja. Odprilike, pravila su jako slična kao CTF-a pucačina iz prvog lica, sa tim što nema XP poena u celoj priči, a kao što je to i uobičajno, zakrpa će pored inovacije ovog CTF moda doneti optimizaciju za svuk, teksture i čestice na slabijim mašinama, kao i brojne ispravke nekih sitnih bug-ova.



Sam & Max, Epizoda Dva



21. Decembra ove godine Epizoda Dva – Situacija: Komedijska nastavlja priču gde je Epizoda Jedan – Kulturni Šok stala. Ovog puta Sam i Maxa put odvodi u lokalni TV studio da istraže snimanje talk-show-a, a cela situacija se pretvara u situaciju sa taocima. Pored nekoliko već poznatih lica i tone prepoznatljivog urnebesnog Sam & Max humora, nova "full length" epizoda nudi sveže lokacije i likove, novi soundtrack i gomilu novih zagonetnih scenarija za igrače da ih reše. Epizoda Dva će se premijerno pojaviti na TellTaleGames-u (www.telltalegames.com), a ubrzo posle toga možemo očekivati pojavljivanje cele animirane televizijske serije Sam & Max iz 1997. godine, kao i dokumentarac koji će nas odvesti iza kulisa prilikom pravljenja Sime i Maksa ...



različitih jezika (20 najbitnijih mečeva će biti preneseno, pet mečeva po danu, 5000 gledalaca po meču). I Gaming Expo – sve ostalo – mini sajam igara i tehnike, turniri za posetioce, štandovi, konferencije ... itd. Da bi učestovali u Velikom Finalu, svi šampioni će morati da se kvalifikuju za to kroz ESWC nacionalne selekcije od Januara do Juna 2007. godine. Igraće se Counter-Strike, Warcraft, Quake, Pro Evolution Soccer 6, Trackmania i par konzolnih i igara za mobilne telefone.

Electronic Sports World Cup 2007

ESWC organizacija je ovih dana izbacila pune detalje koji se tiču Velikog Finala ovog takmičenja. Peto izdanje ESWC Velikog Finala (2007) će se održati u vremenskom intervalu od Četvrtka 5. Jula do Nedelje 8. Jula 2007. godine, na lokaciji Expo Park Pariza, Francuska. Najavili su ga kao najveći igrački show ikada, koji će pored sigurnih 1000 najboljih igrača video igara širom sveta, biti organizovan za čak

50.000 posetilaca. Sadržaće tri glavna područja – Gaming Zone, Gaming Stage i Gaming Expo rasprostranjena na oreji 12.000 kvadratnih metara u novoj hali Expo Parka u Parizu. Gaming Zona dozvoljava praćenje takmičenja u blizini šampiona, praćenje rezultata uživo i preko monitora. Gaming Stage dozvoljava praćenje takmičenja uz pomoć komentatora na bini i video beam-a na nekoliko



Napravite sopstvenog Saut Park lika



Vlasnici sajta planearium.de napravili su alat za izradu likova iz popularnog crtača Saut Park. Program je u rađen u Flešu i vrlo je lak

za korišćenje. Lik se pravi pomoću deset različitih alata, za glavu, odelo, oči itd. Svaki od njih sadrži templejte koji se dodaju crtežu. Templejta ima

stvarno mnogo, pa se kombinovanjem mogu dobiti vrlo verni likovi, od jakuza do okorelih metalaca. Overite na www.sp-studio.de.

Novi City of Heroes/Villians

Ncsoft Europe i Cryptic Studios su izbacili osmi besplatni expansion pack za City of Heroes/Villians, dodajući nove misije, ažuriranu i proširenu zonu i "veteran rewards" program za ovaj najpopularniji MMORPG sa stripskom tematikom. Osmo izdanje nosi naziv "To Protect and Serve" i jedno od najzanimljivijih stvari su veterani nagrade, koje dobijaju svi koji su aktivno igrali igru bar tri meseca, a nagrade su specijalne moći, base item-i, značke i delovi kostima kao što



su na primer krila. Takođe, tu su i nove Safeguard misije, gde heroji imaju određeno vreme da spreče širenje kriminala od strane negativaca i njihovih sledbenika. Uz ovu vest, stiže i vest da se CoX bundle pojavio, tj. City of Heroes + City of Villians + obaveznih 30 dana igranja, sve po ceni od oko 2000 dinara. Više informacija o svemu ovome možete naći kod lokalnog distributera – Extreme CC (www.extremecc.co.yu).



Nvidia i DirectX10

O d 5.
do

7. Decembra
Nvidia i AMD su na Games Connection Europe sajmu u Lionu prikazali svoje grafičke tehnologije, uvešći nas u priču sa prvim

svetskim DirectX10 GPU (Graphic Processing Unit). Učestvovalo je preko

140

kompanija iz 27 različitih zemalja. Još početkom Novembra imali smo od Nvidije grafičku karticu koja podržava DirectX 10 – Nvidia GeForce 8800, ali ovo je bilo prvo predstavljanje koje u kombinaciji sa Windows Vistom daje neverovatan revolucionarni izgled igrama, kao što je naprimer Crysis.

Novi EVE Expansion Izašao

Revelations je prvi od tri u drugom talasu ekspanzija za EVE Online i u njemu imperije prave svoj poslednji korak ka kraju rata. Nemapirane regije svemira su sada slobodne istraživačkom duhu pilota, sadržeći sve potrebne resurse koje su potrebne gladnoj ratnoj mašini. Nove inovacije u oružju i tehnologiji će omogućiti pilotima da reše bitku za nadmoćnost univerzuma EVE-a. Revelations (jedno

vreme poznat kao KALI) je izašao 29. Novembra, i ručnu zakrpu možete skinuti sa sajta EVE Online-a, dok je full client verzija u izradi dok kucamo ovo, što znači da će biti dostupna verovatno dok

čitajte ovo...



PRETRAGE

Kada imate svoj internet sajt, jako je važno da vodite računa o tome kakva vam je posećenost. Stoga je jedna od osnovnih stvari koju radite na dnevnom nivou proveravanje statistika. One u sebi poseduju raznorazne zanimljive parametre, kao što su na primer broj dnevnih poseta, broj mesečnih poseta, lista odakle dolaze vaši posetioци kao i zemlje njihovog porekla.

Naravno, mi sve to proveravamo više puta nedeljno kako bismo uvek znali kako se kotira jedan od naših najmlađih projekata, časopis PLAY!. I onda lepo, kada broj izađe, mi pratimo kako ide download, merimo broj posetilaca, broj pročitanih primeraka i mnogo toga slično. Međutim, imamo i jedan omiljeni deo tih statistika, a to su reči i fraze koje korisnici upisuju u internet pretraživače i preko njih dolaze kod nas na sajt.

E, to je već pravo blago... U većem broju slučajeva govorimo naravno o frazama kao što su „PLAY“, „PLAY magazin“, „besplatni download časopisa“ i sličnih. Sa druge strane, pretrage su povezane i sa igrama, pa na primer piše „Splinter Cell varanja“, „Carbon opis“ itd itd. Ali, iz razloga što se neki od delova fraza pojavljuje unutar PLAY-a, događa se i da mnogi drugi upiti, potpuno nepovezani sa PLAY-om, dovedu surfere na naš sajt.

Tako je na primer legendaran izraz „simptomi klimaks 45 godina“, jedan od prvih takvih koje smo dobili. Za njega je naravno odgovorao jedan naš autor koji je pominjao klimaks i anti klimaks unutar svog opisa igre, ali je to, jasno, upotrebljeno na potpuno drugi način. Onda smo imali i frazu „retki oklopi kornjača“, što je naravno

povezano sa 3/4 igara u kojima se pominje štit.

Ne znamo kako, na prezentaciju nam dolaze i ljudi sa zahtevima za velikim grudima fotomodela, porno filmovima poznatih osoba, ali i frazama kao što su „šuster krnjača“ ili „baždarenje trolejbus“ (?). Stoga mi ovaj resurs koristimo za ulepšavanje radnog dana, posebno ako dobijete nešto kao „finašim mortal combat“, „kako otići niša bus“, „živo meso bataci“ ili na primer „kupovina pasoša šengen austrija“. Zapravo, kad čovek malo bolje razmisli, ovo poslednje može da bude i način da policija dođe do trgovaca lažnim dokumentima, ali se upiti zapravo ne mogu trejsovati (barem ne u obliku u kojem ih mi dobijamo).

Sve me ovo naravno podsetilo na čuvene Google-ove liste loše napisanih reči i fraza (znate ono kad u search upišete „Paris Hilton isn't a slut“ a Google vas pita „Did you mean – Paris Hilton is a slut“?). Svojevremeno se pojavila jedna skroz interesantna lista koja se bavila pogrešno napisanim imenima omiljene pop pevačice (doduše sa određenim duševnim problemima ovih dana) – Britni Spears. Lista loše napisanih imena imala je preko sto tačaka, sve od banalnijih tipa Brytny Spears, preko Brity Spear pa sve do Britain Spers i Bretagne Speeres.

Konačno, to sve prosto nagna čoveka na razmišljanje da je ukupna inteligencija interneta drastično opala, što je i normalno s obzirom na omasovljavanje ovog medija. Pred kraj devedesetih su internet koristili samo oni sa računarima koji su već dobro upoznati sa čitavom tehnologijom, da bi sada net postojao u skoro svakom domu.



TELEKOM SE ŠIRI!

Svi znamo da je Telekom jedna dobra firma koja čini sve da mi imamo dobar internet i kvalitetne veze. To je jedna super firma zbog koje skoro niko nema dvojika, lošu vezu, slabu uslugu itd. Ako mislite da sam sarkastičan, niste u pravu. Ne ustvari čekajte, da li sam se u prethodnoj rečenici takođe poslužio sarkazmom?

Nema ni veze... najvažnije je da je Telekom za neverovatnu sumu koju ovde ne bih ni iznosio kupio Telekom Srpske, čime je napravio najveću kupovinu u regionu. Time ćemo mi, krajnji korisnici u Srbiji, dobiti brojne pogodnosti, od kojih je jedna jeftinije zvanje u Republiku Srpsku. Ou jea! Pa ja to radim više nego što zovem recimo mobilne telefone u Srbiji, komšiju prekoputa ili se dial-up-om kačim na internet. Sad već ima smisla taj potez.

Zapravo, da me ne shvatite pogrešno, ne smatram ja da je to širenje loše, šta više, zaista je dobar pokazatelj da se kod nas nešto menja, ali imam mali problem sa tim što se stotine miliona daju drugoj državi, dok kod nas ljudi nemaju ni telefon, a oni koji imaju često ne mogu da „dobiju izlaz“ ili im veza stalno krči. To mi je ono kao kada ste predsednik neke jadne afričke države, i onda narod na ulici gladuje a vi kupujete Galjardo ili Vejrona, pa ga posle drajvate po zemljanim putevima i između lavova.

No, ajde, sačekaćemo pa ćemo da vidimo kako će ovo sa kupovinom proći, da ne bude da komentarišem bez osnove, što ne volim da radim.

Electronic Arts

Izlazi: Početak 2007.

Kontakt: www.ea.com/moh/airborne

Medal of Honor: Airborne



9. Jul 1943. Nebo iznad Sicilije. Operacija Haski. Čitava četa se nalazi u utrobi moćne čelične ptice, noćno nebo oko vas gori od eksplozija protivavionskih projektila. Narednik užurbano pokazuje ka vratima i više nešto. Ne čujete ga, ali znate šta treba da učinite. Vi ste među prvima ikada koji su skočili padobranom na bojište. Ubrzo stojite pred otvorom, gutate knedlu i skačete. Vreo vazduh vas šiba po licu dok se zemlja primiče sve brže i brže, povlačite uzicu i pokušavate da navedete svoj padobran ka mestu određenom za sletanje. Udar vetra vas povlači u neželjenom pravcu, uskoro ste upetljani na drvetu daleko od ostatka čete. Izvlačite nož i režete kanape, pomalo ugruvani ustajete sa zemlje i spremate vernu Thompsonku.

Verovali ili ne, kompletna uloga u ovom pionirskom skoku će pripasti vama – igraču. Ne samo što je EA za temu novog Medal of Honora uzeo prvu padobransku akciju za vreme borbe, nego ju je kompletno stavio u vaše ruke. Znači, imate potpunu kontrolu nad padobranom od trenutka iskoka iz aviona do doskoka na tvrdo zemljište Sicilije. Dok se ne utrenirate, rezultati će vam

verovatno biti kao u gore navedenom primeru, ali uz malo vežbe počecete da slećete na pravom mestu, spremni da se u punom trku uputite ka neprijatelju.

Još jedna zanimljivost proizilazi iz ovakvog pristupa. Pošto je

moгуće sleteti bilo gde na mapi, misije više neće biti sastavljene samo iz skriptovanih detalja koje je moguće naučiti ►



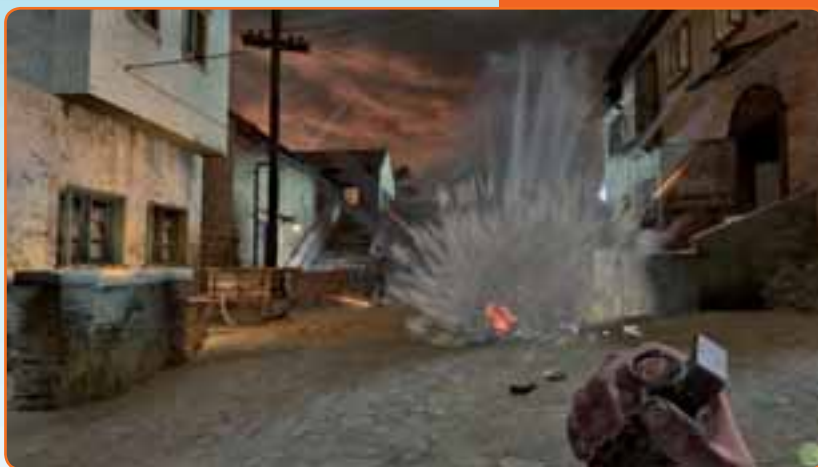
napamet, već će se kompletna situacija na bojištu menjati iz korena u zavisnosti od toga gde ste vi, ili neki pripadnik vaše jedinice sleteli. Tu na scenu stupa Affordance AI, sistem veštačke inteligencije na koji su u EA-u posebno ponosni. Pored same pozicije likova u igri, obraća se pažnja na svaki objekat, bio to prozor, otvor na krovu, kutija u magacinu ili žbun. U odnosu na sve to svaki AI kontrolisani lik određuje svoje dalje ponašanje. Sve ovo izgleda sjajno na papiru, ali kod takvog, može se reći revolucionarnog poteza, uvek postoji opasnost od bagova i nepredviđenog ponašanja AI-a.

Svaka misija (bazirana na pet čuvenih misija iz Drugog svetskog rata) će biti sastavljena iz dva dela. U prvom naletu, koji se više oslanja na šunjanje i sakrivanje, vodite skauta koji sa sobom nosi radio predajnike kojima će olakšati posao prašinarima u drugom naletu. Drugi deo misije je prava akcija koja bi uz sve gore navedeno trebalo da vam pruži osećaj kao da ste zaista na bojištu.

Iako su skaut i vojnik različiti likovi koriste isto iskustvo. To znači da, ako je vaše lično omiljeno oružje M1 Garand ili Thompson, možete ga koristiti sa oba lika jednako uspešno. Kako vaši likovi skupljaju iskustvene poene, to im se omogućava da bolje podese oružje svojim potrebama i da ga efektnije iskoriste. Tu je i sistem dvostepenog okidača. Što znači da u zavisnosti od snage kojom pritisnete dugme na mišu ili joypadu pritisnete i okidač na oružju u igri. Od toga zavisi preciznost i broj ispaljenih metaka.

Prikazivanje multiplayer dela igre medijima se očekuje u januaru, ali je i ovo dovoljno da željno iščekujemo gotovu igru. Iako je WWII pomalo prežvakana tema, stil i nove ideje, kao i zvučnost same franšize će definitivno učiniti Medal of Honor: Airborne velikim hitom.

Luka Zlatić



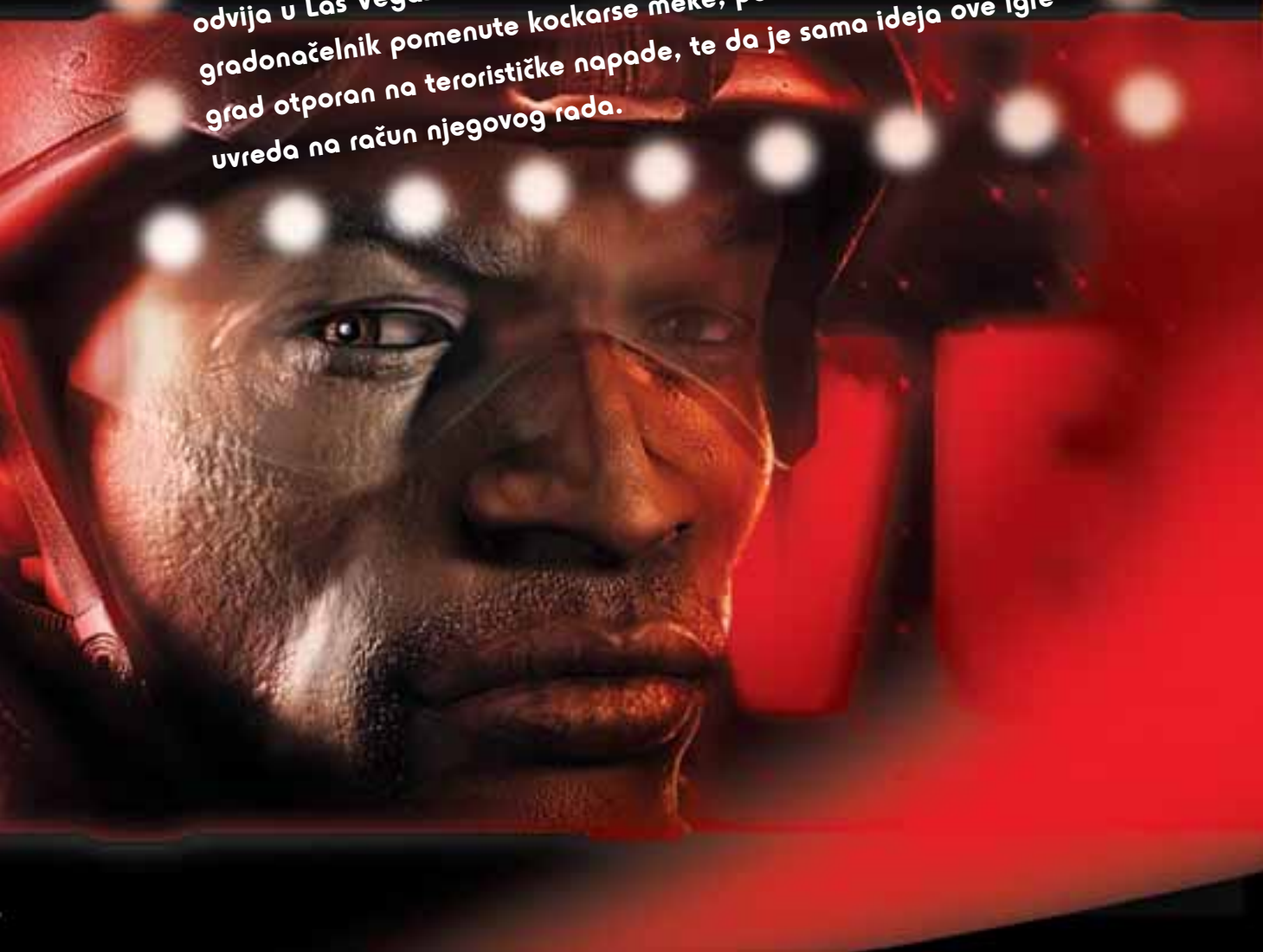
Ubisoft Montreal

Izlazi: Januar 2007.

Kontakt: <http://rainbowsixgame.uk.ubi.com/vegas/>

Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas

Tom Clancy je majstor u pisanju realističnih (koliko je to moguće) novela sa tematikom hladnog rata, špijunaže i borbe protiv terorizma. U Ubisoftu rade ljudi sposobni da njegove motive pretoče u odlične igre (Ghost Recon, Splinter Cell). To su valjani razlozi da armiji igrača pođe voda na usta, naročito ako se sledeća Clancy igra odvija u Las Vegasu. Zapravo, jedina osoba nezadovoljna time je gradonačelnik pomenute kockarse meke, pošto smatra da je njegov grad otporan na terorističke napade, te da je sama ideja ove igre uvreda na račun njegovog rada.





No, manimo se mi problema jednog gradonačelnika, i okrenimo se igračima. Zašto ćete u januaru pući lov na još jednu pucačinu, umesto na poker, rulet i automate sa igrama na sreću?

Potrebno je da igra u kojoj sve zavisi od tima, taktičkog kretanja i promišljenog otvaranja vatre zadovoljava vaš prefinjeni ukus, odnosno da ne pripadate onima kojima je "i tako sam sa rocket launcherom i 3 rakete uleteo među njih 30 i oprao ih" FPS jedini FPS. A ostalo je na Ubisoftu.

Hajde onda da vidimo šta oni nude. Što se single-playera tiče, pored klasično unapredene grafike (ispeglan Unreal Engine 3) i zvuka, malo promenjenih (a da li i poboljšanih?) kontrola i komandi. Kažu da smatraju kako se mnogo gubi u statičnim i dosadnim ekranima za brifinge pre misija. Ovoga puta, sve sitnice koje život glavnog junaka znače biće predočene igraču za vreme misije, osim odabira i detaljnog podešavanja oružja. Dakle, ako želite da nosite samo

redenik granata, možete to uraditi (nije preporučljivo!). Izbegnut je i dosadan tutorial u nekom magacinu Pentagona, pod budnim okom dosadnog starešine, sada ćete igru započeti u Meksiku, gde ćete prelaženjem lakših misija postati dostojni transfera u Vegas, i anti-terorističkim borbama pod blještavim svetlima. Treba napomenuti i da je akcija nešto brža nego što je bilo očekivano, tako da će i run & gun igrači uspeti lako da se prilagode, te im se možda i mirniji tempo igre kasnije uvuče pod kožu.

Ukoliko ste iskusan pripadnik anti-terorističkih snaga, svakako vas zanima koliko su vaš tim i protivnici inteligentni. Protivnički AI uči tokom igre, promatrajući vas i prilagođava svoje kretanje i reakcije vašem timu. Vaši kompjuterski saborci su dovoljno pametni da se sakriju iza zida, a isto možete i vi da učinite. Dodato je i pucanje iz zaklona, što znači da možete samo da isturite cev oružja i ispalite po koji rafal dok ste bezbedno zaklonjeni debelim betonskim zidom. Naravno, ako preterate u tome, možete očekivati

da vam stigne poklon u vidu male eksplozivne naprave.

Kada pređete kampanju, pređite na okršaje u više igrača, koji za sada izgledaju odlično. Test verzija doduše ima problem sa javljanjem laga čak i na dedicated serverima, ali razvojni tim ima dovoljno vremena da ovo sredi do izdavanja igre. Može se reći da je Counter Strike igra za okršaje malih grupica, a da previše ljudi na serveru ubija timsku igru, i da je Battlefield za bar 24 igrača, dok je recimo 5 na 5 pomalo dosadan. Vegas bi trebalo da ponudi alternativu igračima CS-a, ali i da (po nekim najavama) pruži dovoljno velikih mapa, na kojima bi se igralo i dvadesetak igrača. Tu je i co-op mod, gde možete da uvežbavate timski rad sa društvom.

Ako u finalnoj verziji pojedini bagovi i net-code budu ispeglani, mogli bismo da imamo hit igru i što se tiče kampanje, i što se tiče roštiljanja po netu ili igraonici.

Luka Zlatić



VEĆ DUŽI NIZ GODINA, PRAKTIČNO OD POJAVLJIVANJA PLAYSTATIONA 2, SONY JE VLASNIK EKSKLUZIVNE LICENCE ZA "NAJBRŽI CIRKUS NA SVETU". OD TADA PA DO DANAS NJIHOV PRETEŽNO ARKADNI SERIJAL FORMULA ONE IZRASTAO JE U RESPEKTABILNU SIMULACIJU, NAROČITO OD POJAVLJIVANJA HVALJENOG IZDANJA ZA 2005. GODINU. OVOGODIŠNJE IZDANJE ZA PS2 PREDSTAVLJALO JE ODREĐENO RAZOČARANJE ZBOG VELIKOG BROJA BAGOVA I ODSUSTVA PRAVIH INOVACIJA, PA ZBOG TOGA MNOGI POLAŽU VELIKE NADE U PLAYSTATION 3 VERZIJU. ►

Datum izlaska: decembar 2006.

Kontakt: www.scee.com

FORMULA ONE

CHAMPIONSHIP EDITION





Još od prvog predstavljanja na E3 sajmu 2005. godine, Formula One Championship Edition (tada poznat samo kao Formula One) izaziva izuzetnu pažnju medija i igrača, čak i na severnoameričkom kontinentu koji nikada nije bio poznat po preterano velikom broju pristalica daleko najpopularnijeg auto sporta. Možda najveći razlog za to je fascinantna grafika za koju se slobodno može reći da zaslužuje atribut next-gen. Umesto da jednostavno nadgrade postojeći engine (na šta nisu imuni mnogi naslovi za Xbox 360, naprimer), PlayStation 3 verzija igre pisana je iz početka i potpuno je prilagođena novom hardveru, što je više nego vidljivo na osnovu priloženih slika. Bolidi su sastavljeni od 20 puta više poligona nego u Formula One 2006 i pokriveni su kristalno čistim teksturama. Novi hardver dozvoljava i fascinantne vizuelne efekte, gde pre svega izdajamo trke po kiši odnosno zastrašujuće realan

prikaz oštećenja. Takođe, po prvi put u jednoj F1 simulaciji, na stazi ćete moći da vidite Safety Car u slučaju nekog velikog incidenta. Naravno, od bilo kakvog usporavanja nema ni traga, a igra radi u rezoluciji 720p (1280x720). Integracija 5.1 zvuka je fantastična, pa ćete po prvi put na osnovu njega moći tačno da pretpostavite gde se nalazi rival koji vam je direktno iza leđa, što bi trebalo i da olakša branjenje pozicije. Svaki motor zvuči drugačije, pa će pravi zaljubljenici i na osnovu toga moći da prepoznaju određene timove.

Logično, Formula One Championship Edition zasnovan je na sezoni 2006., tako da se u igri nalaze aktuelni timovi (uključujući tu i Spyker koji je zamenio Midland u toku sezone) kao i svih 18 staza. Za sada jedino nije poznato kako će izgledati spisak vozača, tj. da li će u igri biti i Jacques Villeneuve odnosno Juan Pablo Montoya koji nisu vozili nekoliko poslednjih trka, kao i par drugih pilota koji takođe nisu odvozili celu sezonu. U svakom slučaju, ovo je vrlo verovatno poslednja Formula One u kojoj ćete imati priliku da vozite kao najveći vozač u istoriji šampionata, Michael Schumacher.

Kontrolni sistem ne bi trebalo da pretrpi velike promene jer i ovakav kakav je nema puno nedostataka. Početnicima je na raspolaganju veliki broj pomoći koje obuhvataju prikaz idealne linije, automatsko kočenje i promenu brzine, dok će veterani serijala verovatno već od starta moći da preuzmu potpunu kontrolu. Uticaj istrošenosti pneumatika i količine goriva u rezervoaru imaće ogroman uticaj na ponašanje bolidi, a detaljan setup doz-

voljava da bolid u potpunosti prilagodite stazi, odnosno sopstvenom stilu vožnje.

O samim modovima igre ne zna se mnogo, pa je nezgodno prognozirati da li će u igri biti ubačena i karijera koja postoji u verziji igre za PlayStation 2. Do sada prikazani demo i obično su obuhvatali samo single race, tako da će to verovatno ostati misterija do izlaska na tržište. Veliki znak pitanja vezan je i za online funkciju, mada ona u našim uslovima verovatno još uvek nije toliko bitan faktor.

Vrlo interesantno zvuči i mogućnost povezivanja sa PSP-om, što u praksi znači da će džepna konzola služiti kao retrovizor. Priznaćete, to deluje vrlo originalno i korisno.

Od veštačke inteligencije se očekuje da bude značajno unapređena, mada treba istaći da je ona i na PlayStationu 2 bila izuzetno korektna. Do sada prikazani demo i na ovogodišnjim igračkim sajmovima uvek su imali potpuno različitu rutinu koja se kretala od potpuno bezazlene do veoma agresivne, pa je očigledno da će ovaj segmenat biti nešto na čemu će Liverpool Studios raditi do samog izdavanja igre.

U ovom trenutku, Formula One Championship Edition deluje kao izuzetno kvalitetan naslov, verovatno jedan od najboljih koji će se pojaviti u prvim danima PlayStationa 3. Možda to bude dovoljno da privuče igračku publiku koja tradicionalno ne igra ovako zahtevne simulacije, pored armije obožavalaca serijala koji sigurno neće propustiti da ga nabave u startu.

Nikola Dolapčev

Bethesda/Zombie

Izlazi: Jesen 2007.

Kontakt: www.zombie.com/rogue.htm

ROGUE WARRIOR

Bethesda je odlučila da se vrati u FPS vode, u saradnji sa Zombie razvojnim timom. Iako će ljubitelji horora biti razočarani što igra nema veze sa zombijima, na prvi pogled igra odaje utisak potencijalnog hita, i konkurencije recimo Rainbow Six: Vegasu.

Rogue Warrior je igra rađena po autobiografiji stanovitog Richarda "Demo Dicka" Marcinka. Ako je verovati dotičnoj autobiografiji, Dick je u mladosti bio veliki baja, šibao se po kafanama, opijao od sumraka do radnog dana u podne i uspešno muvao sve žensko što je prošlo pored njega. Taj deo njegovog života ćete morati da emulirate u stvarnosti, a igra nam pruža uživanje u ulogu gospodina Marcinka nakon što je formirao SEAL Team Six, prvu antiterorističku jedinicu u sklopu US mornarice.

Igra će koristiti Unreal Engine 3 (kao i Rainbow Six: Vegas), što omogućava velike mape i sjajan izgled. Ono što je zanimljivo je da u igri ne postoji HUD, što znači da ćete na nestandardne načine morati da znate koliko još metaka može da vas pogodi pre nego što budete primorani da restartujete nivo, ili koliko još metaka možete da ispalite pre nego što vas razdragani protivnici izbuše dok vaša mašinka tužno klikće, a vas obuzima panika.

Ono što bi trebalo da izdvoji Rogue Warrior od konkurencije je mogućnost igranja cele igre na različite načine. Bilo da ste u trči skači pucaj fazonu, ili volite da se šunjate i eliminišete protivnika iz zasede. Naravno, ovo i nije naročito nova ideja, tako da će uspeh ove igre zavisi od toga koliko su Zombievci sposobni dobro da je implementiraju.

Tu su i klasične najave o poboljšanom AI-u pre svega protivnika, a i članova vašeg tima. Za sada sve to izgleda prilično slično R6: Vegasu – samostalno sakrivanje, pucanje iz zaklona, izviđanje, mudro bacanje granata... Doduše, za 8-9 meseci koliko će Rogue Warrior kasniti za Vegasom, verovatno će smisliti još neka poboljšanja koja će noviju igru odvojiti od konkurencije.

ŽNajzanimljivije za sada izgleda ideja o generatoru slučajno izrađenih mapa, koje bi trebalo da dopune ponudu, kada mape koje dolaze uz igru budu dovoljno izgustirane. To je već pokušao Raven u Soldier of Fortune II, ali tamo uspeh nije bio bog zna kakav. No, ako



ova funkcija bude dobro odrađena, multiplayer igrači će imati čemu da se raduju.

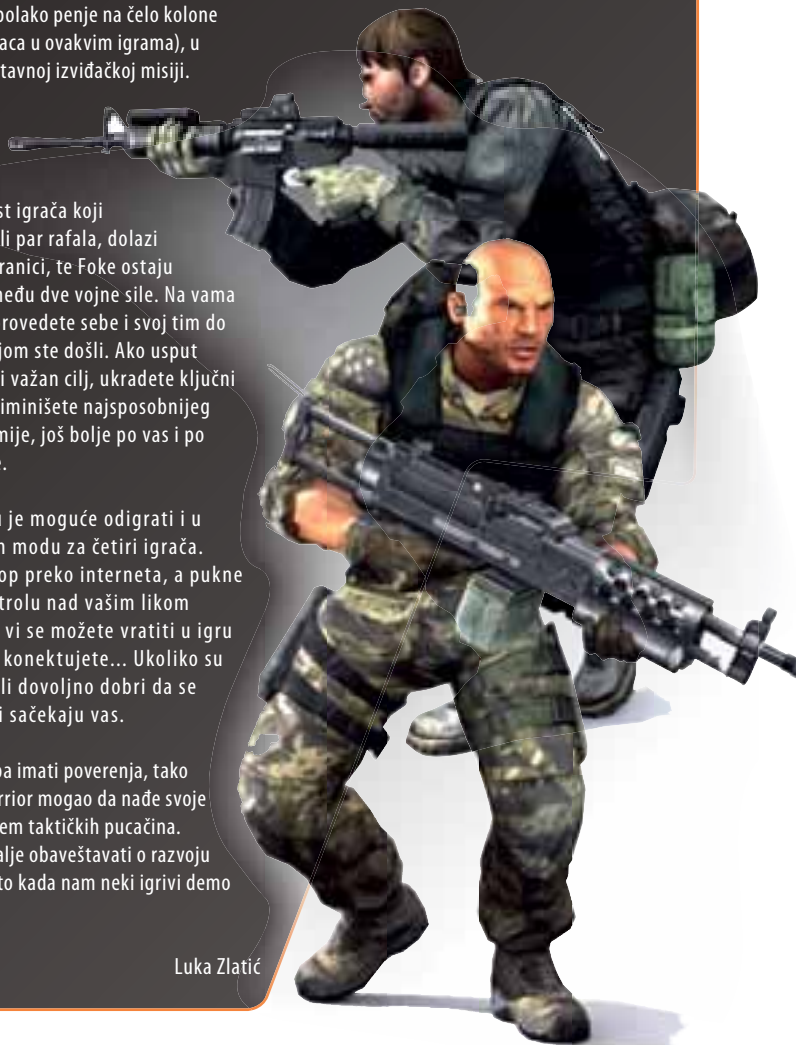
Što se priče tiče, Dickova (izmišljena) avantura počinje u bliskoj budućnosti na tlu Severne Koreje (koja se polako penje na čelo kolone glavnih negativaca u ovakvim igrama), u naizgled jednostavnoj izviđačkoj misiji.

Na žalost Dicka i njegove čete, a na radost igrača koji jedva čeka ispali par rafala, dolazi do sukoba na granici, te Foke ostaju zaglavljene između dve vojne sile. Na vama je da nekako sprovedete sebe i svoj tim do podmornice kojom ste došli. Ako usput demolirate neki važan cilj, ukradete ključni dokument ili eliminišete najспособnijeg generala SK armije, još bolje po vas i po Zemlju Slobode.

Celu kampanju je moguće odigrati i u kooperativnom modu za četiri igrača. Ako igrate co-op preko interneta, a pukne vam veza, kontrolu nad vašim likom preuzima AI, a vi se možete vratiti u igru čim se ponovo konektujete... Ukoliko su vaši drugari bili dovoljno dobri da se sakriju negde i sačekaju vas.

U Bethesda treba imati poverenja, tako da bi Rogue Warrior mogao da nađe svoje mesto pod suncem taktičkih pučaćina. Mi ćemo vas i dalje obavешtavati o razvoju ove igre, naročito kada nam neki igrivi demo padne šaka.

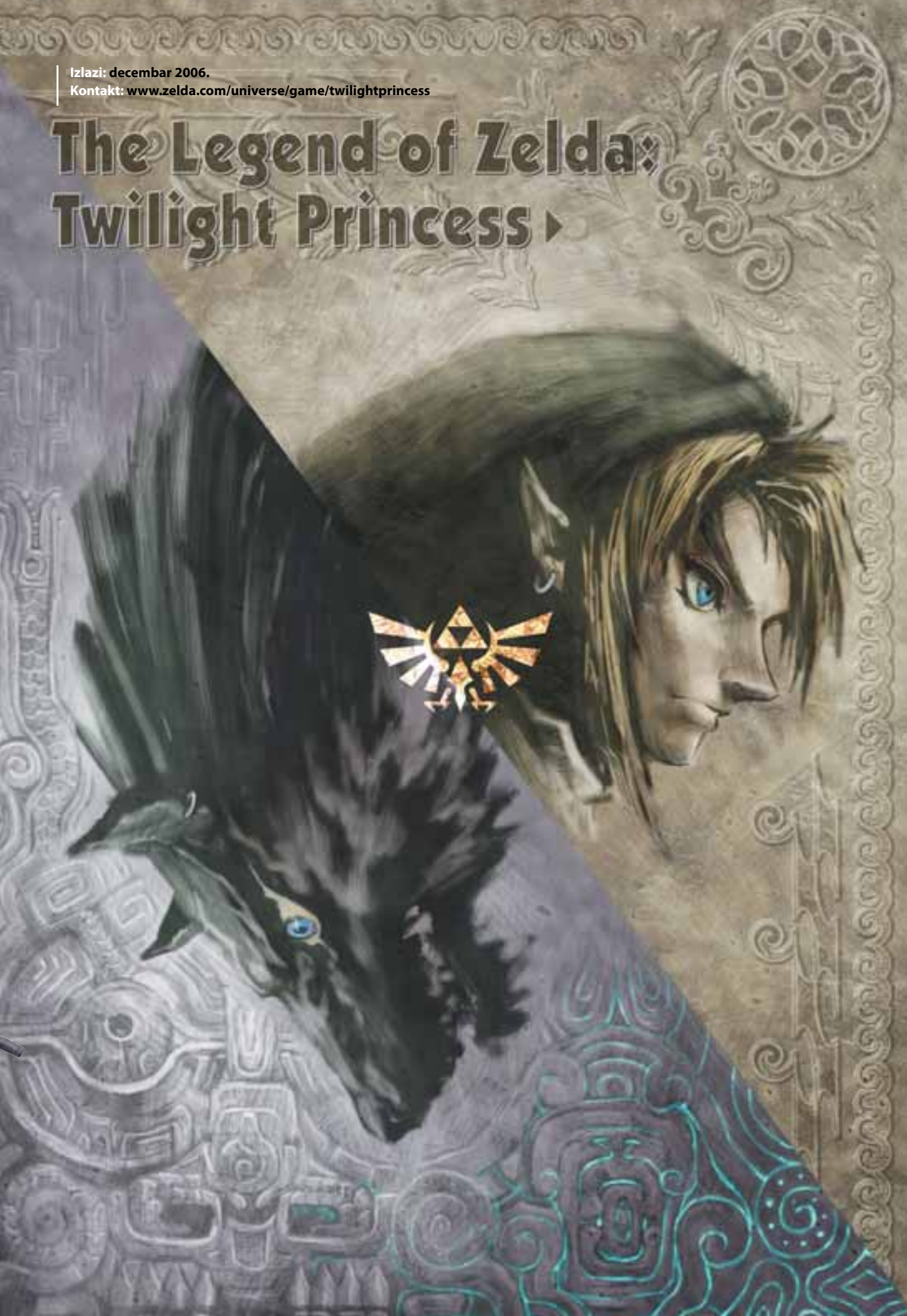
Luka Zlatić



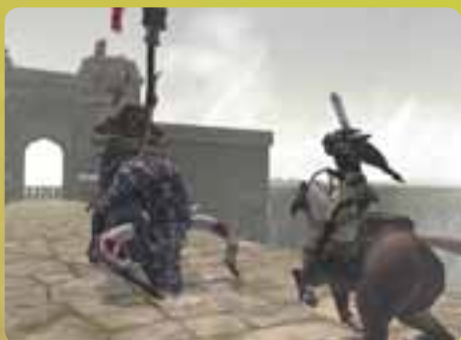
Izlazi: decembar 2006.

Kontakt: www.zelda.com/universe/game/twilightprincess

The Legend of Zelda: Twilight Princess



Od kada je najavljen pre više od 3 godine, novi nastavak Zelda serijala ne prestaje da izaziva ogromnu pažnju igrača. To međutim ne treba da čudi, jer je ova franšiza oduvek bila poznata po izuzetno kvalitetnim ostvarenjima. Dve igre za NES, jedna za SNES i još dve za Nintendo 64 ostavile su sjajan utisak, baš kao i prvo izdanje za GameCube sa podnaslovom Wind Waker.



Ako je u startu najavljena kao ekskluziva za GameCube, zbog silnog odlaganja izlaska i činjenice da je ovaj sistem već odavno prošao svoj zenit popularnosti, Nintendo je odlučio da igru paralelno izda i za Wii, prilagođavajući je donekle specifičnostima sistema. Zapravo, verzija za Wii je ta koja će se pojaviti prva, a razlog se krije u činjenici da je razvojni tim već odavno postavio novu konzolu kao prioritet u svojim planovima. Ipak, osim razlika u kontrolom sistemu, jedina prednost Wii verzije biće wide-screen podrška, dok bi vizuelna prezentacija u oba slučaja trebala da bude vrlo slična, ako ne i identična. Naravno, sve je to daleko iza onoga što trenutno nude PlayStation 3 i Xbox360, ali sumnjamo da će se neko preterano buniti. Celokupan dizajn je odličan, baš kao i animacija, pa se može se reći da je Twilight Princess možda i najlepša igra koja će se pojaviti za GameCube.

Kada je reč o The Legend of Zelda serijalu, fokus nikada nije bio na samoj priči odnosno na prezentaciji iste, a ta tradicija je prisutna i u ovom nastavku. Sve međuanimacije rađene su u engine-u igre, a umesto glasovnog razgovora, prisutni su samo stripski oblačići sa tekstom. Smatramo da je radnju besmisleno otkrivati ali treba reći da je njen fokus još jednom na spašavanju sveta i princeze Zelde, kao i da je ipak kompleksnija nego u prethodnicima i krije dosta iznenađenja.

Dužina same avanture je posebna priča, pa je po Nintendo-u, play testerima u proseku trebalo više od 70 sati da prvi put pređu igru! Čak i uz preskakanje velikog broja zanimljivih mini igara i sporednih zadataka (a sve pod uslovom da znate igru napamet) vreme potrebno za završetak prelazi 40 sati, što je svakako čini najdužim delom serijala.

Tokom igre, konstantno ćete prelaziti iz normalnog sveta u Twilight Realm u kome se Link

automatski pretvara u vuka. U ovoj formi on neće biti sam, jer će mu na leđima konstantno biti Midna, groteskno biće koje će mu davati korisne savete i usmeravati ga. U odnosu na ljudsku formu Link stiće neke prednosti, pre svega daleko veću brzinu i efikasnost u bliskoj borbi. Tokom avanture naučićete i nekoliko novih poteza među kojima posebno izdvajamo jedan koji uništava sve protivnike na ekranu. Ovaj napad postaje izuzetno bitan u kasnijim fazama igre jer je bez njega gotovo nemoguće obračunati se sa grupama od nekoliko neprijatelja koji vas napadaju sa svih strana. Vuk ipak nije strogo vezan za Twilight Realm, već ponekad prelazi i u "običan" svet gde logično, ne može da razgovara sa ljudskim bićima koja će ga napadati. U najboljem slučaju, tada ćete moći da pričate sa drugim životinjama (kokoške se izgleda ne plaše divljih zveri) ili da prisluškujete seljane Ordonu odakle Link počinje svoju avanturu.

U svojoj ljudskoj formi, glavni junak se kontroliše slično kao i u nekoliko prethodnih inkarnacija. Analogni džojstik služi za kretanje dok su posebni tasteri namenjeni za lokovanje protivnika i prijatelja (kada želite da razgovarate sa njima), odnosno pogled iz prvog lica. Prelaskom u FPS mod, prostim pomeranjem Wii "daljinca" moćićete da gledate oko sebe, ali naravno, ne i da se krećete. Činjenica da Wii kontroler ima samo jedan analogni džojstik znači da u verziji igre za noviji sistem nemate nikakvu mogućnost za roti-►



predstavljaju nikakav problem, a princip je dovoljno intuitivan da ga prihvatite posle nekoliko sekundi. Uopšte, kompletno izvođenje zaista deluje revolucionarno i predstavlja izuzetno jak adut igre, koji joj po našem mišljenju, može doneti čak i titulu najboljeg zabavnog softvera tekuće godine.

Po rečima ljudi koji su uz test verziju proveli nekoliko sati, Twilight Princess je teška igra i po tome se može staviti rame uz rame sa prethodnicima za Nintendo 64 koji su takođe bili izuzetno zahtevni. Dopunjavanje energije i proširenje iste je mnogo teže nego ranije a protivnici generalno nanose više štete. Zbog toga i ovaj nastavak će pre svega biti namenjen pasioniranim ljubiteljima serijala ali i onima koji su spremni da mu se u potpunosti posvete. Sreća po Nintendo, takvih igrača će sigurno biti na milione.

Nikola Dolapčev

ranje kamere, ali je u svakom trenutku možete pozicionirati direktno iza leđa protagoniste. U principu, situacije kada je preglednost izuzetno smanjena su veoma retke, tako da verujemo da će ovo proći gotovo neprimetno. Ono što će veterani serijala znati da cene jeste ubrzanje ritma igre, pa je sada Link u stanju da izvodi kontinuirano kotrljanje ali i da konačno trči i vitla mačem u isto vreme. Ovo ne samo da pruža veće mogućnosti za taktiziranje tokom borbi nego je i bitno u situacijama kada treba sebi da prokrčite put, što je bila izuzetno zamorna radnja u nekim ranijim izdanjima. Drmusanjem kontrolera Linku ćete dati signal da izvede svoj poznati kružni udarac, ali je njegova upotreba

strogo ograničena, pa se on može koristiti samo sa manjim pauzama. Ovaj sistem savršeno funkcioniše i reaguje na sasvim blage pokrete kontrolera, pa ne postoji nikakva šansa da posle par sati dobijete upalu mišića. Niko vam doduše ne brani da mašete njime kao pomahnitali, ako će vam to pomoći da se bolje uživate u akciju.

Koliko je zapravo koristan, Wii kontroler najbolje pokazuje prilikom upotrebe long-distance oružja poput pračke. Umesto da usmeravate projektele putem analognog džojpada ili miša, u tu svrhu koristi se upravo daljinac sa kojim je nišanje izuzetno lako, brzo i iznad svega, vrlo precizno. Obračuni sa nekoliko protivnika u isto vreme ne



PRO EVOLUTION SOCCER 6

Još se sećam dana kada sam sa Interneta preuzeo demo Pro Evolution Soccer 3, prvi nastavak tada već legendarne simulacije koji je izbačen za PC. U to vreme EA Sporstov FIFA serijal je definitivno dotakao dno, a Konamijeva igra je delovala kao preko potrebno osveženje. Međutim, svako sledeće izdanje dočekivano je sa sve manje entuzijazma. Bezobrazno bi bilo reći da su japanski programeri spavali na lovorikama, ali je serijal doživljavao minimalna unapređenja koja su često mogli da primete samo pasionirani igrači. Ni najave za ovogodišnje izdanje nisu bile preterano optimističke, a finalni proizvod koji je konačno pred nama izazvaće još veće kontroverze od svog prethodnika.

Koliko god to apsurdno zvuči, možemo biti izuzetno zadovoljni što se PC varijanta igre bazira na ostvarenjima sa Xboxa odnosno PlayStationa 2, jer je izdanje za Xbox360 toliko osakaćeno da predstavlja pravu sramotu za Konami (više o njemu u posebno izdvojenom tekstu). Posmatrano u celini, Pro Evolution Soccer 6 deluje kao izuzetno konzervativan nastavak, što bi valjda trebalo da znači da nije ostalo mnogo toga da se unapredi...međutim, svima je jasno da to ne može biti slučaj.

Po rečima samih programera, osnovni cilj je bio isti kao i ranije – napraviti zabavniju i realniju igru od prethodnika, kroz ispravljanje uočenih nedostataka i integraciju suptilnih novina. U teoriji, to ne zvuči toliko loše, ali sama izvedba na terenu to baš i ne sugeriše. Ono što je

svakako dobro jeste da više nema toliko cepkanja igre kao ranije – dosuđivanje «nevidljivih» faulta manje-više je postalo stvar prošlosti, čime je igra svakako dobila na fluidnosti. Nažalost, sistem je i dalje daleko od savršenog, pa se nekada očigledni faultovi uopšte ne sankcionišu slobodnim udarcem. Ipak, mislimo da je stanje bolje nego u prethodnom izdanju. Bez ikakve sumnje PES 6 je do sada najteže izdanje u serijalu kada je reč o postizanju golova, pa je već treći nivo više nego ozbiljan zalogaj. Najveća zasluga za to ne ide toliko na račun poboljšane inteligencije odbrambenih fudbalera, nego na trapavost napadača – neshvatljivi promašaji iz čistih situacija, čak i najvećih zvezda ponekad vas mogu dovesti do granice ludila. Defanzivci sa druge strane imaju jako velikih problema pri kontroli lopte pred sopstvenim golom, pa

se previše često dešava da pasovi završe pravo u nogama protivničkog igrača. Zbog toga, upotreba radara je bitnija nego ikada. Long through pass funkcija je prilično obesmišljena jer se njom sada lopta praktično centrirala na glavu, umesto da se izbija ispred samog igrača kao u prethodniku.

Mesta za pohvale zaiste nema mnogo, ali smo primetili da je igra glavom u polju ali i pred golom umnogome poboljšana, a i golmanske intervencije više nisu toliko jednoobrazne kao i ranije. Mnogo češće čuvari mreže će boksovati loptu ili će je samo kratko odbiti, što neizostavno dovodi do primanja i davanja mnoštva "jeftinih" golova. Uklizavanje je sada vrlo efikasan način za oduzimanje lopte, dok je klasičan start sa tasterom X (dodavanje u napadu) umnogome izgubio na značaju.

Igrajući prethodnika, sigurno vam se bezbroj puta dešavalo da na jednoj utakmici potučete protivnika do nogu, da bi već na sledećoj, često protiv mnogo slabije ekipe izgledali kao da igrate svoju prvu partiju. Nažalost, i PES 6 ostavlja gorak utisak da AI rutina jednostavno vara, odnosno da težina igre strahovito varira i to po nekom slučajnom principu. I neke druge stare boljke su i dalje prisutne – nevidljivi zidovi prilikom izvođenja auta, nepostojeći ofsajdi, neadekvatna promena igrača u odbrani prilikom prekida (posebno kornera) su samo neke od mana sa kojima smo suočeni od kada je serijal stigao na PC. Meni sa podešavanjima taktika ne nudi ništa ►

Platforma: PC

Za: Ubrzan gameplay, novi mod igre, realističnija igra glavom

Protiv: preteška. u suštini ništa novo, preterano traljave reakcije golmana, veoma loša zvučna podloga, nema promena u Master ligi.

Kontakt: www.konami.com

Cena: 50 evra

novo, ali je zato bespotrebno iskomplikovano, pa je snalaženje u njemu nešto teže. Naš konačan utisak jeste da je gameplay drugačiji, a koliko je realniji i zabavniji veliko je pitanje i više nego ikad, stvar ličnog utiska.

Audio-vizuelna prezentacija je veoma bitna za sportske igre, jer ako je kvalitetno izvedena, može izuzetno pozitivno da utiče na dočaravanje same atmosfere koja vlada na utakmicama. Kao što smo i očekivali, grafički engine je maltene identičan prethodniku i vrlo malo se razlikuje čak i od izdanja od pre 3-4 godine, ali nam nikako nije jasno zbog čega boje u svakom novu nastavku izgledaju sve ispranije, što se posebno vidi na travnatom tepihu. Jedino primetno unapređenje odnosi se nove animacije pokreta koje koliko-toliko sugerišu da ipak ne igramo PES 5. Mnogo više bole totalno arhaični i konceptijski odavno prevaziđeni meniji kojih se Konami slepo drži praktično od prvih izdanja za PlayStation od pre 10-tak godina. Jednostavno, serijalu je neophodna vizuelna revolucija. Zvuk? Dovoljno je reći – već viđeno. Navijanje je veoma slabo i nimalo ne podiže atmosferu dok će vas komentatorski dvojac ponovo uveseljavati ponavljanjem jednih te istih rečenica po

15 puta u toku meča i potpuno pogrešnim procenama dešavanja na terenu.

Što se tiče licenci, Konami je obezbedio prava za 4 evropske lige (Španija, Italija, Francuska, Holandija) i 6 reprezentacija dok su ostali timovi uglavnom prisutni pod fiktivnim imenima (izuzeci u Engleskoj su Arsenal i Manchester United). Naša reprezentacija se u igri i dalje vodi kao Serbia & Montenegro što sugerise da su i sastavi timova i nacionalnih selekcija izuzetno stari (avgust 2006), pa nabavka modifikovanog option fajla još jednom predstavlja neminovnost. Nažalost, nemačka liga više nije prisutna ni u fiktivnom obliku već je u potpunosti uklonjena, ali je zato ostavljeno 18 slobodnih slotova za kreiranje timova. Sam izbor takmičenja proširen je uvođenjem International Challenge-a u kome imate priliku da prisutne reprezentacije odvedete na svetsko prvenstvo uspešnim prolaskom kroz kvalifikacije. Naravno, to ne znači da su one urađene po realnom sistemu iz prostog razloga što se 2/3 članica FIFA i dalje ne nalazi u igri. Master liga koja nekako važi za glavni mod je ostala ista, pa se na njenom komentarisanju nećemo posebno zadržavati. U svakom slučaju, i ovaj podatak ostavlja gorak utisak.

Negativan ton koji provejava ovim tekstom nažalost nije plod samo ličnog utiska autora ovih redova kao iskrenog ljubitelja serijala, već i brojnih igrača koji svoje nezadovoljstvo iskazuju na svim vodećim igračkim sajtovim posvećenim Pro Evolutionu. Još gore po Konami zvuči činjenica da se konkurent iz EA Sportsa polako budi, pa je razlika u kvalitetu dve simulacije postala manja nego ikada. Jedina sreća je neverovatno verna zajednica igrača koja svake godine izbaci fantastične modifikacije koje dobrim delom uspevaju da zabašure većinu problema, ali ako se ovakav trend nastavi, ne bi bilo iznenađenje da i oni dignu ruke od svega.

Nikola Dolapčević

NEXT-GEN VERZIJA

Verzija igre za Xbox360 od koje se toliko očekivalo, predstavlja ipak pravu sramotu za ovu platformu. Umesto spektakularne grafike i nekoliko drugih inovacija koje nisu moguće na sadašnjoj generaciji konzola, stvoren je polufabrikant prosečnih vizuelnih kvaliteta koji je pritom i "operisan" od mnogih funkcija koje postoje u ostalim verzijama igre. Neverovatno ali istinito zvuči podatak da osim imena fudbalera i statistike ništa drugo ne možete promeniti kroz integrisani editor. Znači ni izgled fudbalera, dresovi pa čak i imena klubova ne mogu se prilagoditi ni na koji način. A kako tek zvuči podatak da nema mogućnosti snimanja postignutih golova ili da je u igru ubačeno bednih 8 stadiona? Cinici će reći da je ovo samo još jedna potvrda koliko je Xbox360

Kontakt: COMPDESK, tel: 011 / 3610 104



PATCHEVI

Pravi ljubitelji fudbala Pro Evolution Soccer 6 neće ni startovati bez option fajla koji sređuje sastave i nazive ekipa, a njih na sreću već ima u velikom broju. Ipak, prava stvar se tek očekuje, a to je Evolution patch na kome je angažovana velika ekipa modera poznata po sjajnim Superpatchevima za PES 5. Osim osveženih sastava u igru će biti ubačena Bundesliga, svi timovi koji učestvuju u ovogodišnjoj Ligi Šampiona a nisu inicijalno prisutni (Levski Sofija npr.), novi dresovi, nove kopačke, nove lopte, nova lica za veliki broj igrača, nova muzička podloga i naravno navijanje. Dobro mesto za informisanje je forum Soccergaminga koji se nalazi na <http://www.soccergaming.tv/forumdisplay.php?f=39>

Naravno, velika preporuka je i instalacija kit servera koga ćete pronaći na navedenom linku, a koji između ostalog, donosi i podršku za widescreen rezolucije.

OCENA **84**

Platforma: PSP

Za: Fantastična grafika i zvuk, gotovo savršen kontrolni sistem, odličan multiplayer

Protiv: Ne bi nam smetalo da je igra duža

Kontakt: GMC-YU, Kraljevića Marka 6, Novi Sad, 021/47-22-992

Cena: 50 evra

syphon filter DARK MIRROR

Sony je polagao ogromne nade u PSP, činilo se potpuno opravdano verujući da će on kao mnogo napredniji sistem do nogu potući Nintendov DS. Inovativne igre poput Nintendogsa omogućile su DS-u da ostane potpuno ravnopravan u Severnoj Americi i Evropi, a da bukvalno poniži PSP u matičnom Japanu. Razlog za to je i činjenica da softverska ponuda za Sonyjevu džepnu konzolu nije bila baš naročito impresivna – uglavnom se svodila na portove igara sa PlayStationa 2 što nije baš pozitivno uticalo na identitet platforme. A onda su kao na traci počeli da pristižu hitovi, kao što su *Daxter* ili *Tekken 5 Dark Ressurrection* koje smo predstavili u prethodnim brojevima. U ovu grupu definitivno spada i *Syphon Filter Dark Mirror*.

Trilogija *Syphon Filter* za originalni PlayStation postigla je veliki uspeh kod igrača (mada je prvenac definitivno najuspešniji), ali od tada, serijal je zapao u kolotečinu. Posle jednog relativno nezapaženog nastavka (čitaj promašaja) za PlayStation 2, *Dark Mirror* je pravo osveženje koje vrlo brzo vraća veru u franšizu. Za one koji do sada nisu imali prilike da se upoznaju sa ovim ostvarenjima, reći ćemo da je *Syphon Filter* najviše nalik igrama kao što su *Splinter Cell*, ili možda još više, *Metal Gear Solid*. Glavni junak Gabe Logan je čovek za prljave poslove koje niko drugi ne želi da obavi. Opremljen najmodernijim oružjem i gadžetima ali i izuzetnih akrobatskih sposobnosti, Gabe je one man army sposoban da obavi i najteže zadatke. Stoga, možda i ne treba posebno napominjati da priča u *Dark Mirroru* ima Tom Clancy šmek i elemente zavere i terorizma kao gotovo neizbežne postulate u tehno trilerima. Originalnost u tom smislu zaista nije jača strana ovog naslova, ali je prezentacije radnje toliko dobra, da ćete sigurno biti zainteresovani za ono što se događa na ekranu. "Ispoliranost" je verovatno najpozitivnija karakteristika koju možete da pripisete ovom ostvarenju.

Kontrolni sistem je zašto to ne reći, gotovo savršen i potpuno kompenzuje nedostatak još jednog analog-

nog džojstika, što mnogi potenciraju kao značajnu manu PSP-a. Ne želeći da ovaj opis pretvorimo u uputstvo za igranje, moramo ipak reći da je raspored tastera savršen, pa se tako kontrola glavnog lika izvodi preko analognog džojstika, dugmići služe za manuelno ciljanje dok se hi-tech opremi i oružju pristupa preko kursoriskih tastera. Bez obzira na činjenicu da je apsolutno svaki taster iskorišćen za neku funkciju, za navikavanje zaista ne treba mnogo vremena. Tome doprinosi i odličan tutorial koji će vas interaktivno učiti kako da se snađete u najrazličitijim situacijama, zbog čega i savetujemo da ga obavezno pređete u potpunosti. Sami nivoi donose različite zadatke, koji ne obuhvataju samo obračune sa teroristima nego i spasilačke misije koje za divno čudo, nisu naporne, nego zabavne. Da, taoci i vaše kolege se ne ponašaju kao moroni, nisu konstantno izloženi vatri i čak mogu i da vam pomognu. Bez obzira na izuzetne sposobnosti, Gabe-u Rambo taktika ne može doneti ništa drugo osim pogibije. Sa druge strane, ni *Splinter Cell* style šunjanje nije ništa bolji izbor – jednostavno, morate pronaći pravi balans između ove dve krajnosti.

Dark Mirror blista i kada reč o grafici, i predstavlja sjajan pokazatelj pravih mogućnosti PSP-a. Likovi su detaljni i odlično animirani, a posebno nam se sviđa dizajn nivoa koji su međusobno totalno različiti. Učitavanja nisu prevelika ni česta, tako da ne ometaju izvođenje, a ozbiljnija usporjenja zaista nismo primetili. Celu priču odlično upotpunjuje vrhunska zvučna podloga – brojni dijaloz i zvučne veoma ubedljivo (likovi čak pomeraju usta), a posebnu pažnju skrećemo i na soundtrack koji potpisuje čuveni Mark Snow. Onima koji su pratili serije poput *X-Files* ili *Nikite*, ovo ime dovoljno govori a ostali će posle prvih par nivoa naučiti da ga cene, jer muzika zaista podiže atmosferu na jedan viši nivo.

Multiplayer je još jedan dokaz kvaliteta, s obzirom da ima podršku za čak 8 igrača, bilo preko adhoc bilo preko infrastructure (online moda). Podržana je i glasovna komunikacija pod uslovom da posedujete

OCENA 94

odgovarajuću opremu, a jedino je šteta što postoji samo 5, doduše dosta velikih mapa. Nadamo se ipak da će nove vremenom biti dostupne za preuzimanje.

Praktično, jedini realni nedostatak odnosi se na dužinu, pa je za kompletiranje single player kampanje dovoljno manje od 10 sati. Težina je dobro izbalansirana – oružja i energije ima sasvim dovoljno, ali nikad toliko da igra gubi na izazovnosti.

Dark Mirror je još jedan fantastičan dodatak PSP biblioteci igara kojoj su očajnički potrebni ovakvi naslovi. U krajnjem slučaju, on je savršen argument za sve koji tvrde da je PlayStation Portable jedina moderna handheld konzola na tržištu. Izvesti ovako nešto na DS-u samo je puka fantazija i čist dokaz velike limitiranosti Nintendove platforme.

Nikola Dolapčev





EA Black Box

Need for Speed CARBON ▶





Neki stariji Need For Speed fanovi imaju običaj da dele serijal u dva perioda, pre i posle Undergrounda. Prednost u njihovim očima imaju „old school“ igre. To verovatno i ne brine mnogo odgovorne u Electronic Artsu, ali ako i fanovi Undergrounda i Most Wanteda krenu da zevaju reklo bi se da nešto mora da se promeni. Ne kažem da je Carbon loša igra, ali je slabija od prethodnika i utisak je da je serijal trenutno kao auto na pokretnoj traci – točkovi se vrte, ali kola se ne kreću.

Krenimo od početka. Nema ništa protiv da meniji budu prilagođeni lakoj navigaciji putem joypada, ali to ne opravdava činjenicu da je ovde miš potpuno beskoristan. A pitanje je i koliko vidljivost samo 3 opcije od 10 koliko postoji u nizu pomaže u brzom kretanju kroz menije.

Zvuk je, sa druge strane pozitivna stvar. Brujanje motora i škripanje guma su savršeni, prosto fali miris benzina pa da se osećate kao da ste u kolima. Muzička podloga je sasvim ok. U odnosu na standardnu EA Trax ponudu se može reći i da je odlična. Glasovi likova, odnosno glumačka dostignuća priučenih glumčića su standardni za igre. Neki će vas prijatno iznenaditi, dok će vam drugi biti smešni. Glavna cica Emmanuelle Vaugier nije na

nivou na kom je u Most Wantedu bila Josie Maran, ali bar izgleda sjajno.

Što se izgleda cele igre tiče, stvar je nešto drugačija. Iako je zahtevnost veća nego kod prethodnika, Carbon ne izgleda bolje, naprotiv. Kako bih bio siguran da problem nije do konfiguracije ili mog ukusa, igra je isprobana na više mašina, uz kritički osvrt drugih iskusnih igrača i zaključak je isti. Kola izgledaju suviše plastično, refleksije su loše, a motion blur je neprirodan i smeta. Tek dugotrajno igranje sa grafičkim opcijama je dovelo do željenih rezultata i igranje je moglo da počne.

Priča je klasična, nekada ste u Palmont Cityu bili veliki baja, a sada ste običan talentovani golja koji mora da se izdigne



do vrha. Grad je podeljen na četiri trkačke teritorije kojima upravljaju bande. Tokom igre ćete saznati zašto ste uopšte svojevremeno napustili Palmont, a takođe ćete se boriti da sa vašom grupicom vozača osvojite sve teritorije i vratite si titulu najboljeg uličnog vozača. Za razliku od Most Wanteda gde ste imali 15 vozača da porazite i ponizite, ovde imate samo četiri glavna protivnika. ►

EA-ova taktika korak napred – korak nazad, koja im omogućiti da svake godine kažu "vratili smo vaš omiljeni..." se nastavlja i ovde. Drift se vraća na velika vrata, doraden i usavršen, ali su izbačene drag trke koje ćemo verovatno ponovo videti u nekom sledećem delu. Fizika driftinga je potpuno promenjena i ukoliko vam se takva vrsta vožnje dopada, bićete oduševljeni. Ukoliko ne volite da se vozite na taj način, Carbon će vas samo par puta naterati da driftujete. Fizika u igri je klasičan NFS arkadna. Ima par sitnica koje će zasmetati onima koji vole vožnju koja je više simulacija nego arkada, ali je pored toga Carbon sasvim zabavan i zahvalan za vožnju.

Pored već viđenih vrsta trka kao što je sabiranje brzina kroz sped trapove kroz koje ste prošli, vožnje po određenoj stazi ili u više krugova, tu je sada i trkanje po uskim stazama po okolnim planinama. Najveća i najteža trka je po planini Carbon po kojoj igra dobila ime. Svaka trka se odvija u dva prolaza, jednom vi vozite ispred protivnika, a on treba da vam bude što je bliže moguće i tako osvoji što više bodova. U drugom prolazu uloge se menjaju i ko ima više bodova na kraju pobedio je celu trku. Ukoliko uspete da ostavite protivnika dovoljno daleko iza sebe, u kom slučaju automatski pobeđujete. Iako su dobro zamišljene, takve trke ipak nisu dovoljno zanimljive, suviše su repetitivne i na loš način primoravaju igrača da ih vozi više puta samo zbog jedne sitne greške.

Još jedna novost su članovi ekipe koji se trkaju zajedno sa vama. Imaju tri jednostavne funkcije, da voze ispred vas kako bi smanjili otpor vazduha i izbacili vas kao praćkom, da zadržavaju protivnike, ili da izviđaju teren ispred vas. Iako je sama ideja zanimljiva, izvedba i nije naročito dobra. Najbolja stvar kod wingmena je što će neko od njih moći da pobeđi u trci, a samim tim pobeđuje vaša ekipa odnosno vi.

Iako postoje policijske patrole, i sa vremena na vreme će se uključivati u poteru za vama, nisu na nivou kakav je bio u Most Wantedu. Jednostavno, više vam jurnjave sa njima nisu neophodne za prelazak igre, a Iako ih je i zaobići ulaganjem u trke preko mape, čime se dosta gubi na dinamičnosti. Još jedan minus je i dužina kampanje... Samo 8-10 sati će biti dovoljno i ne naročito iskusnim vozačima da obrnu celu igru.

Nakon toga ostaju okršaji preko inter-

neta i pojedinačne trke. Što je pomalo šteta pošto se time smanjuje uživanje u vožnji pedesetak različitih automobila podeljenih u 3x3 klase. Svaka klasa, bila muscle, exotic ili tuner se razlikuje po načinu upravljanja i ponašanja automobila na stazi od druge. Raznolikosti pomaže i nova opcija skulptuiranja delova vozila, što u praksi znači da svaki deo možete relativno proizvoljno postaviti, promeniti mu ugao, malo ga iskriviti i time dobiti potpuno unikatno vozilo.

Sve u svemu, Carbon je imao veći potencijal nego što nam je pokazao. Tu ima dobrih ideja za dalji razvoj serijala, ali na njima treba još malo raditi. U najgorem slučaju Carbon je dobra podloga za nekisledeći Need For Speed, koji bi trebalo da bude baziran na next gen tehnologiji.

Luka Zlatić

Za: I dalje je NFS u pitanju. Skulptuiranje automobila je sjajna opcija. Do sada najbolji soundtrack.

Protiv: Igra je zahtevnija nego što grafika opravdava. Uloga policije je isuviše marginalna. Ukupan utisak je slabiji nego što je bilo očekivano.

Minimalna konfiguracija: CPU na 1.7GHz ili brži, 1 GB RAM-a, DirectX 9.0c kompatibilna grafička kartica sa 64 MB RAM-a.

Test konfiguracija: Sempron 2800+, 1 GB RAM-a i 6600GT ne mogu da isteraju 1024x768 sa maksimalnom grafikom bez seckanja.

Kontakt: www.ea.com/nfs/carbon

Cena: 3600 dinara

OCENA

75



Relic/THQ

Warhammer 40.000 Dawn of War: Dark Crusade

Često se dešava da posle par ekspanzija igra dosadi publici. Dark Crusade je potpuno drugačiji slučaj. Iako je u pitanju druga (a prva koja se može igrati bez originala) ekspanzija Dawn of War-a, unapređenja su dovoljno velika, a igra je dovoljno prijemčiva neiskusnim igračima da može da stoji kao zaseban naslov.

Priča je vrlo jednostavna, 7 rasa (od kojih su Tau Imperija i Necroni potpuno novi, a starosedeooci su Space Marines, Imperial Guard, Eldari, Chaos i Orci) se nalazi na planeti Kronus i bez nekog posebnog nadahnutog razloga se bori do istrebljenja protivnika i potpune dominacije planetom. To je i najveća novina ove igre, umesto serije linearnih misija, ovde imate i mapu planete izdelfjenu na delove (sličnu foru su Relicovci koristili i u Homeworldu) oko kojih se borite sa protivnicima. Cilj je zauzeti svih 6 protivničkih matičnih teritorija. A kako je svaka rasa potpuno drugačija, moguće ju je odigrati celu 7 puta, a da vam ne dosadi. Ulazak na svaku matičnu teritoriju je praćen animacijom koja vas dalje uvodi u priču, ali to nije mnogo bitno za igru.

Igrivost je ključ, a ova igra je nudi na pretek. Ne samo zbog razlika među rasama, već i zbog strukture misija. Glavna fora je gomila kontrolnih mesta na mapi, koje

treba da zauzimate i kontrolišete. Što više mesta kontrolišete, to brže sakupljate resurse. Što brže sakupljate resurse brže razvijate tehnologiju i pravite nove jedinice. Logično, time postajete nadmoćniji nad protivnikom i na kraju mu demolirate bazu uz zlokoban smeh. Dobra stvar je što, iako se tako forsira ofanzivnija igra, uvek morate misliti i na odbranu, te konstantno biti na dve strane odjednom. Brzina koja je potrebna u nekim trenucima će možda smetati manje iskusnim RTS igračima u početku, ali posle kraćeg perioda privikavanja sve bi trebalo da teče kao po loju. Ipak, možda je igra preteška u početku što ne bi smelo da odvraća potencijalne zaljubljenike u Dark Crusade.

Ono što je nama pomalo ulivalo strah u kosti je pitanje kako su balansirali sedam potpuno različitih rasa. Rezultati su prilično dobri. Necroni recimo imaju par ultra moćnih finalnih jedinica koje je skoro nemoguće zaustaviti jednom kada uhvate zamah, ali

se zato najsporije razvijaju i relativno ih je lako saseći u korenu. Slične "fore" postoje za svaku rasu, a verovatno će izlaskom nekog patcha situacija biti još bolja.

Jedina mana je na momente katastrofalan pathfinding jedinica, naročito ako vodite nekoliko grupica odjednom. Iako se mora priznati da sudaranje jedinica i njihovo sporije napredovanje nego što bi trebalo doprinosi atmosferi potpunog haosa na bojištu, tragična smrt do zuba naoružanih orkova od jednog blood pulsea, samo zato što nisu umeli da dođu do mesta na koje ste do pre sekunda neuspešno klikali ume jako da iznervira.

Grafika i zvuk su sasvim zadovoljavajući. Komentari jedinica umeju da budu jako zabavni. A reklo bi se da je igra bolje optimizovana, te da radi brže na slabijim mašinama nego Dawn of War ili Winter Assault. Pokreti jedinica i njihove reakcije su briljantno izdetaļisane, pa je uživanje i ►

Za: Stand alone ekspanzija koja je kvalitetna kao da je potpuno nova igra.

Protiv: Zanimljive bitke. Ogroman replay value. Kampanja ume da postane preteška. AI jedinica je priglup.

Minimalna konfiguracija: CPU na bar 2 GHz, 1 GB RAM, 3D video kartica sa 128 MB.

Test konfiguracija: Sempron 2800+, 1 GB RAM-a i 6600GT vas baca u samo srce sukoba u 1024x768 sa medium grafikom uz retka usporavanja.

Kontakt: www.dow-darkcrusade.com

Cena: oko 30 dolara

SCENA 89



gledati borbu sa maksimalno zumiranom kamerom.

Nakon uspešnog završetka kampanje (ili svih 7) uvek se možete okušati u skirmishu protiv kompjutera, ili multiplayer modovima. Tu postoji jedan mali trik – ukoliko posedujete samo Dark Crusade, u njima ćete moći da koristite samo Necrone i Tau. Dakle, igra nije baš potpuno stand-alone. Tu je i najava za novi Warhammer 40.000 poduhvat koji Relic planira za sledeću godinu i koji će biti baziran na ovde korišćenom sistemu napredovanja kroz mapu planete.

Da nisu izdali Company of Heroes, THQ i Relic bi u Dark Crusadeu imali najbolju strategiju u realnom vremenu ove godine, ovako imaju dve najbolje. Nama je lično Dark Crusade draži zato što su nam zabavniji Cyber-Orci od nacista i saveznika, tako da zaslužuje i našu objektivnu ali i autorovu subjektivnu preporuku.

Luka Zlatić

Ljubitelji trkačkih igara biće oduševljeni...



Play



TrackMania **United**®



...kao i svi ostali.

ManiaLinks
ManiaZones
▶ Play
Editors



LYCOS.fr

www.trackmania-lejeu.com

NADEO **FOCUS**
HOME INTERACTIVE

Distributer za Srbiju i Crnu Goru, BiH i Makedoniju: Extreme CC d.o.o. Tel: 011/3809-143, 3809-144, 308-83-83, www.extremec.co.yu

EXTREME
SPORTS & GAMES

Mortal Kombat

ARMAGEDDON

Malo je igračkih serijala koji su toliko polarizovali publiku kao što je to učinio Mortal Kombat. Originalno izdanje koje je pre 15 godina predstavljeno na automatima a kasnije portovano na sve moguće igračke sisteme nikoga nije ostavilo ravnodušnim - dok su ga jedni mrzeli smatrajući da svoju popularnost duguje jedino glorifikovanju nasilja, drugi su ga obožavali smatrajući ga mnogo zabavnijom igrom od tada takođe aktuelnog Street Fightera II. Mortal Kombat II koji jvaži za najpopularniji izdanak serijala postigao je još veći uspeh, ali je od tada serijal beležio konstantan pad, koji je kulminirao velikim razočarenjem u obliku Mortal Kombata 4. Na svu sreću, korenite promene koje načinio Ed Boon (ko-kreator serijala) vratile su franšizu u sam vrh popularnosti, kroz vrlo kvalitetne nastavke sa podnaslovima Deadly Alliance i Deception. Ne treba nikako zaboraviti ni fantastični spinoff Mortal Kombat Shaolin

Monks koji predstavlja daleko najbolju skrolujuću borilačku igru koja se pojavila na sadašnjoj generaciji konzola.



Kao što smo već istakli u najavi, *Mortal Kombat Armageddon* označava kraj dosadašnje istorije *Mortal Kombata* i ujedno je poslednje izdanje serijala za PlayStation 2. Ed Boon je najavio radikalne promene koje bi franšizi trebalo da udahnu novi život, pa je zbog toga *Armageddon* i zamišljen kao kompilacijsko izdanje nalik na *Ultimate Mortal Kombat 3* odnosno *Mortal Kombat Trilogy*. To posebno ističemo zbog toga što ni ovaj nastavak u suštini ne menja sliku o serijalu, odnosno sigurno neće privući nekoga kome se on do sada nije sviđao.

Svakako, najprivlačniji faktor *Armageddon*a je neverovatna selekcija boraca – na spisku se naime nalazi preko 60 likova koji su bili akteri dosadašnjih igara, uključujući tu i neke potpuno zaboravljene borce poput *Strykera* (*Mortal Kombat 3*) ili *Kintara* koji se pojavio samo u *Mortal Kombatu II*. Naravno, ne treba posebno isticati da su stari favoriti poput *Sub-Zero*-a, *Barake*, *Mileene*, *Scorpion*a i drugih takođe prisutni. Fanovi će posebno pozdraviti povratak *Chameleona* sa kojim je igranje zbog konstantnog

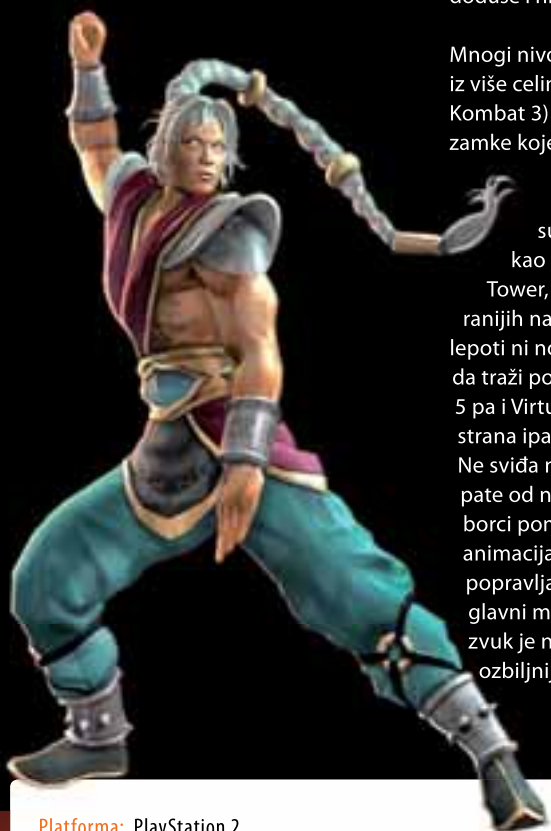
random morpha izuzetno zahtevno. Iznenadjujuće, ali kontrolni sistem je doživeo neke bitne promene. Pre svega, to se odnosi na borbu u vazduhu, odnosno na pozamašan spisak kombo udara koji svaki borac može da izvede u skoku. S obzirom da je ovaj sistem uspešno testiran u već pomenutom *Shaolin Monksu* i ovde besprekorno funkcioniše i daje novu dimenziju igri. Pariranje je takođe novina koju će najbolje znati da iskoriste igrači sa brzim refleksima, jer zahteva odličan tajming. Ipak, ako ga uspešno izvedete, protivnik će ostati otvoren za udarac, pa je ova tehnika izuzetno važna. Jedino nazadovanje tiče se smanjivanja broja borbenih stilova, pa ih sada svaki borac ima 2, umesto 3. Razlog je naravno pozamašan roster, odnosno želja da se igra ipak predstavi pre kraja ove kalendarske godine. Kao i u većini modernih borilačkih igara, akcenat je bačen na kombo serije, dok su pojedinačni specijalni udarci ipak u drugom planu, mada se mnogi od njih mogu sjajno iskoristiti za početak ili kraj istih. Novina je vezana i za fatalityje, koji se mogu izvoditi u više faza i praktično predstavljaju mini igru. Ovo nam se doduše i nije naročito svidelo.

Mnogi nivoi ponovo su sastavljeni iz više celina (što je uveo još *Mortal Kombat 3*) a na nekim od njih postoje zamke koje mogu automatski da ubiju protivnika. Kada ih već pominjemo, treba reći da su oni mračniji nego ikada, kao i da su u serijal vraćeni *Bell Tower*, *The Subway* i drugi favoriti iz ranijih nastavaka. Naravno, po svojoj lepoti ni novi *Mortal Kombat* nema šta da traži pored *Soul Calibura III*, *Tekkena 5* pa i *Virtua Fighter*a 4, mada tehnička strana ipak ima pozitivnu konotaciju. Ne sviđa nam se to što pojedine arene pate od nedostatka detalja i što su borci pomalo «čoškasti», ali je zato animacija besprekorna i umnogome popravlja utisak, kao i vrlo originalni glavni meni igre. Sa druge strane, na zvuk je nemoguće staviti bilo kakve ozbiljnije zamerke. Ambijentalna

muzika se savršeno uklapa u atmosferu, a kvalitet samih semplova u toku borbe verovatno nema konkurenciju.

Arcade mod igre se ne razlikuje mnogo od prethodnika, jedino što je sad kao završni protivnik postavljen *Blaze* (pogledajte posebno izdvojen tekst o njemu) koga na opšte iznenađenje možete savladati na regularan način, bez korišćenja «jeftinih poteza» sa kojima se *AI* rutina ne snalazi najbolje. Sa druge strane, *Conquest* mod je totalno izmenjen, i ovoga puta prati polu-boga *Tavena* koji je predodređen za spašavanje svog sveta od totalnog uništenja (otuda i podnaslovi igre). Najveće unapređenje odnosi se na izmenjeni kontrolni sistem jer je on sada nalik na onaj viđen u *Shaolin Monksu* dok se jedino borba sa poznatim likovima iz serijala i dalje se odvija u klasičnom versus maniru. *Sam* mod je pomalo iznenadjujuće zabavan i omogućava otključavanje na desetine raznih dodataka i 3 borca, što znači da bi definitivno trebalo da ga završite. Mini igre koje su postale zaštitni znak poslednjih izdanja *Mortal Kombata* i dalje su prisutne, ovoga put u obliku *Motor Kombata*, još jedne u moru varijacija na temu *Mario Karta*. Nažalost, zbog malog broja staza (svega 5) i siromašnog kontrolnog sistema, može vrlo brzo da dosadi. Kreate a *Kharacter* po prvi put omogućava pravljenje sopstvenog borca koga zatim možete koristiti u arcade i online modu. Mišljenja smo da je on sjajno zamišljen, što omogućava stvaranje mnoštva originalnih kreacija koje se već sada mogu pronaći na Internetu. Nažalost, na jednu memorijsku karticu može se snimiti samo jedan ovakav lik.

Kao završno poglavlje serijala na sadašnjoj generaciji konzola, *Armageddon* ostavlja zaista sjajan utisak i predstavlja obaveznu nabavku za svakog iskrenog ljubitelja serijala. Inovacije u izvođenju, fantastičan izbor boraca, odličan *Konquest* i *KAK* mod više su nego dovoljni da pruže mnogo zabave u narednim mesecima.



Platforma: PlayStation 2

Za: Fantastičan izbor boraca, odličan *Konquest* mod, *KAK*, poboljšan gameplay

Protiv: Grafika je mogla biti bolja, nova mini igra brzo dosadi

Kontakt: mkarmageddon.com

Cena: 50 evra (60 za Premium Edition)

OCENA

85

MORTAL KOMBAT ARMAGEDDON PREMIUM EDITION

Šta da vam kažem, ova igra ne vredi ni protoka koji zauzme kada se ilegalno skida sa Interneta. Neshvatljivo je da čak i demo verzija sadrži Starforce zaštitu. Kao šlag na tortu, dolazi mogućnost da od proizvođača kupite šifre za varanja. To je samo još jedna u nizu uvreda kojima će ova greška prirode napadati vaš intelekt. Ovo jednostavno zaobiđite.



POREKLO BLAZE-A



LMA Manager 2007 nije loša igra, ne. Ona je apsolutno užasna. Da na ovom svetu ima pravde, time bih mogao da završim recenziju, ali ja sam ovu igru morao da igram, a sada moram i detaljno da objasnim zašto ona ne valja. I to je duži put,

s obzirom da u ovoj sprdnji nema ništa vredno spomena. No, krenimo redom.

Codemasters, autor ove grozote, PC izdanje svog novog proizvoda predstavlja kao „temeljitu evoluciju igre koja je vodeća u svome žanru“. Ne znam na čemu su bili dok su to smišljali, no to samo govori o neozbiljnosti ovog projekta. dela terena na drugi, igrači koji stoje i gledaju šta se dešava oko njih, lopte koje su toliko brze da se bukvalno ne vide kada ih neko šutne... Sve je to deo ove nepristojne ponude, na koju više ne želim da trošim tastaturu.

Telltale Games

Sam & Max Episode 1: CULTURE SHOCK

13 godina... Toliko vremena je prošlo od izlaska avanture Sam & Max Hit the Road, a toliko smo i svi mi, verni avanturisti čekali na nastavak. Par puta smo bili surovo razočarani kada su Sam & Max Plunge to Space za Xbox i Sam & Max Freelance Police otkazani. A onda, konačno, Culture Shock je pred nama. Pitanja da li su glumci koji daju glasove dobri, kakav je humor, kakve su zagonetke, a i ne preterano kvalitetan Telltaleov prvenac – Bone, prate ovaj projekat, ali špica je dovoljna da sve te sumnje umiri. Dave Grossman je glavni baja na ovom projektu... Dave Grossman koji je bio rame uz rame sa Ronom Gilbertom i Timom Schaferom na Monkey Islandu i Day of the Tentacleu (što možda i ne znači mnogo nekom novom klinču u svetu igara, ali verujte, nema bolje garancije kvaliteta!). Steve Purcell, kreator Sama i Maxa je stručni konsultant. A za grafiku je zadužen Dave Bogan (Grim Fandango!).



SCENA 84

Špica se završava i tu su Sam (psetektiv) i Max (hiperaktivni lagomorf – zecoliko biće) isti kao što su bili, mada značajno trodimenzionalniji nego ranije. Nalaze se u istoj kancelariji u kojoj su se uvek i nalazili i govore na isti način na koji su uvek govorili. Iako su glumci koji daju glas glavnim likovima drugačiji i od onih iz crtane serije, i od onih iz Hit the Road. Upravo zato što se ne trude da imitiraju boju glasa svojih prethodnika rade odličan posao jer pogađaju stav koji Sam i Max imaju, i njihovu ličnost. Grafika je sjajna. Nije vrhunac tehnologije, ali animacije, dizajn, mišljenje na sitnice... Sve je savršeno za jednu veselu avanturu. Interfejs je super jednostavan, sve je moguće uraditi jednostavnim klikom na predmet ili osobu. Mada pomalo fali stari SCUMM sistem kojim je bilo moguće pokušati više različitih akcija na jednom mestu. ►



Svaki doživljaj dinamičnog dua počinje telefonskim pozivom od šefa lokalne policije, ali ovoga puta telefon nije na svom mestu, pacov koji živi u kancelariji ga je maznuo i ucenjuje naše heroje. Kao otkup traži švajcarski sir... I to je prva zagonetka, vratiti telefon kako bi mogla da se napusti kancelarija. Rešenje problema garantovano mami osmeh na lice, Sam i Max dobijaju svoj slučaj i konačno su napolju, na ulici, punoj smoga koji čini nebo žučkastim... Tu je i maleni vandal koji crta nečije lice po zidovima. Ispostavlja se da je crtač junak ultra popularne dečije serije iz sedamdesetih godina (a jedini znak da je ostario su tragovi obrijane bradice), koji je hipnotisan kako bi promovisao Eye-Bo, novu tehniku odmaranja očiju. Na tom zadatku nije samo on, već i dvojica njegovih kolega koji su zaposeli lokalnu prodavnicu čiji je vlasnik paranoični crnac Bosco i psihijatrijsku ordinaciju (nekada salon za tetoviranje) doktorke Sylvie.

Kada kroz napade smeha prouzrokovane bizarno duhovitim dijalozima i veselim rešenjima problema na koje nailazite razmrsite klupko oko trojice vandala, ostaje da savladate i osobu koja ih je hipnotisala, takođe propalog glumca iz sedamdesetih i lice sa grafitu, shvatite da vas je neko za

sada nepoznat posmatrao, te da je ova kratka priča samo deo veće (nadamo se daleko veće) avanture.

I tu leži najveći problem kod opisivanja igrara u epizodama. Kako biti objektivan kod ocenjivanja delića celine? Kako sve uklopiti u izuzetno stručan i nadasve objektivan sistem ocenjivanja u Play!-u? Recimo da je pet bodova otpalo zato što su zagonetke mogle biti teže. Nijedna vas neće namučiti, ali će vas svaka bar malo nasmejati, a postoji bar jedna koja odstupa od klasičnih zagonetki ovog žanra. Naravno, u pitanju je prva epizoda, logično je da što smo bliži kraju sezone i zagonetke budu teže. Još pet bodova je palo zato što čak i ako odigrate bukvalno svaki dijalog, i kliknete na svako mesto na koje može da se klikne igra traje jedva nešto više od 3 (tri!) sata. 3 puta 6 je 18... Prekratko za tolike godine čekanja, valjda će sledeći delovi biti duži. Po jedan bod otpada na to što bi bilo mnogo dati stotku Samu i Maxu, a drugi da opis zvuči

Za: Sjajan humor. Odlična zabava. Simpatična i lepo realizovana grafika. Odlični glasovi glumaca. Konačno Sam & Max!

Protiv: Samo 3 sata je prekratko čak i za jednu epizodu. Zagonetke bi mogle da budu malo teže.

Minimalna konfiguracija: Pentium III 800, 256MB RAM-a, 32MB grafička kartica.

Test konfiguracija: Sempron 2800+, 1Gb RAM-a i GeForce 6600GT, će vam pružiti maksimalno ugodnu igru u 1280x1024 rezoluciji.

Kontakt: www.telltalegames.com/samandmax

Cena: 8.95 dolara po epizodi, 34,95 cela sezona

još malo objektivnije, pošto je očigledno da ljubav prema avanturama izbija iz svakog njegovog slova. Preostala četiri boda do rekordnih 99 stoje kao nagrada ako čitava sezona ispuni sve ono što prva epizoda obećava.

Pitate se kako doći do ove igre? Ako igrom slučajeva živite u Americi ili Kanadi možete je igrati i preko GameTapa na koji se plaća mesečna pretplata, a u svim ostalim slučajevima preko Telltale sajta downloadom igre i otključavanjem nakon što im platite 8.95\$. Kako biste uštedeli novac možete sačekati maj mesec i pojavu kompletne sezone koja će koštati 34.95\$, a tada će verovatno i u Evropi biti dostupna verzija u kutiji u kojoj bi, po nekim najavama, mogla da se nađe i kompletna crtana serija, kao i filmići koji dodatno povezuju radnju između epizoda. Primamljivo, zar ne?

Luka Zlatić





Games | 35mm | eXtreme | Orange taste | Binaries | Speed | Tech | ϕ -art



Ubisoft/Arcane Studios/Kuju

Dark Messiah of Might and Magic

Lepo je videti kako savest ljudi koji prave igrice ponekad radi, te kroz jednu kratku animaciju na početku ostvarenja podsvesno objasne igračima na koji način će ih razočarati kroz igru. Ali, krenimo od početka. U uloji ste Sareth, siročeta koje pod svoje okrilje uzima jedan vrlo moćan i vrlo magičan čarobnjak. Kako se nad celim svetom nadvila velika opasnost (o kojoj ćete saznati više igrajući igru), potpuno je logično da će nebitni klinac biti potencijalni spasilac. Nakon što pređete uvodnu misijicu (ista kao u demou), u kojoj ćete biti upoznati sa osnovnom mehanikom igre sledi pomenuta animacija. Čarobnjak će vam predložiti neke vrlo bitne činjenice vezane za sledeći zadatak, i upoznaćete vas sa vašim vernim pratiocem Xanom. Xana je magično biće koje izlazi iz portala, obasjano svetlošću i generalno izgleda kao jedna prilično zgodna i lepa cica. Dok se ona približava Sarethovo srce sve brže kuca, glave su im sve bliže, usne takođe, sledi samo bljesak svetlosti i umesto prvog poljubca mladog šegrt, nalazite se na loading screenu prve misije.



SCENA

69

Za: Zanimljive i poprilično brutalne borbe. Interesantno korišćenje fizike i okoline. Unapređen Source engine.

Protiv: Konstantno izbacivanje na desktop. Neinspirativna priča. Loše osmišljeni nivoi. Minimalni RPG elementi.

Minimalna konfiguracija: Procesor na 2.2 GHz, 512 MB RAM-a, 128mb video card, 6+GB HDD Space

Test konfiguracija: Sempron 2800+ sa 1 GB RAM-a i 6600GT se muči da ne štuca tokom igre sa preporučenim setovanjima, ali uz malo podešavanja može da se igra tečno u 1024x768

Kontakt: <http://darkmessiahgame.uk.ubi.com>

Cena: Oko 45 dolara

Na konju ste, bukvalno, i jašete ka gradu. Ljudi oko vas pančino pričaju o najezi Nekromana i njegove vojske živih mrtvaca. Primećujete da Xana nije pored vas i osvrćete se... Svet izgleda magično lepo, obasjan HDR lightingom i generalno ste oduševljeni okruženjem. Nažalost, kada se okrenete u jednom pravcu igra kreće užasno da koči (kažu da je u pitanju bag sa GeForce serijom 6), i dok čekate da se seckanje smiri shvatate da je Xana od sada samo glas u Sarethovoj glavi, te će vam vrhunski neduhovitim komentarima „pomagati“ tokom misija. Nakon smanjivanja detalja sa preporučenih na jadne igra postaje relativno igriva, mada se seckanja pojavljuju na određenim mestima u određenim intervalima.

Kreće splet odlično skriptovanih događaja koji vas bacaju u akciju, a podsećaju na one iz Half Lifea. Velike su šanse da taman kad pomislite kako ćete igrati srednjovekovnu fantasy verziju pomenute igre doživite i prvo izbacivanje na desktop. Džaba vam svi najnoviji drajveri, DirectX i super ispeglan operativni sistem, izbacivanja ćete doživljavati isuviše često da bi se mogla ignorisati.

Ova razočarenja ipak mogu biti ispravljena kroz par patcheva, ali šta je sa onim najvažnijim za svaku igru. Dizajn nivoa, zagonetke i priča su daleko od Half Lifea. Često se dešava da morate preterano da lutate u potrazi za nekim ciljem koji nije dovoljno dobro objašnjen. Zagonetke se prečesto vezuju za skakanje od užeta do užeta, ili pucanje lukom na pravo mesto kako biste oslobodili užu i skočili na isto.

Priča je tu čisto reda radi, i nema ničega previše zanimljivog u njoj. Jedino je zanimljivo što se odvija u istom svetu kao i Heroes of Might & Magic V.

Fizika i borba su odlično osmišljeni, ali ih je prelako zloupotrebiti. Pored standardnog arsenala hladnog oružja, luka i strele, kao i određene količine borbenih magija, Sareth ima i moćan šut, kojim može da lomi kutije, gura protivnike niz litice, cepa grede na pola i slično... Problem kod šuta je što je isuviše lako gurnuti protivnika u provaliju, ili ga nabosti na šiljke i tako ubiti iz prve, bez muke. Još je veći problem što je AI protivnika takav da se ne trude mnogo da takvu sudbinu izbegnu, mada se sa vremena na vreme pojavi neki koji zahteva trud. Samim tim se igraču ne isplati da koristi standardnu borbu, što je šteta, pošto je sasvim fino izvedena. Treba napomenuti i da svaki protivnik

ima neki specijalan potez, (kao na primer Orci koji vas hvataju za gušu i dižu u vazduh) ali ćete ih suviše brzo eliminisati, pa nećete imati priliku da trpite njihove veštine. Osim sjajnog sistema sa brzim i laganim i sporim a jakim udarcima, korišćenja štita i specijalnih udaraca koji na razne brutalne načine eliminišu protivnika „iz prve“, posebno dobro su odrađene animacije umiranja, gde Source fizika potpuno dolazi do izražaja. Kada se na to dodaju sjani fijuci oružja, varnice prilikom sudara dva mača i slične sitnice, može se reći da je melee borba u DMoM&M-u rame uz rame sa puškaranjem u FEAR-u. Šteta samo što nema potrebe toliko je koristiti.

Razočarava i to što je igra, iako najavljivana kao akcioni RPG, realno čista akcija, sa ponekim RPG elementom koji je tu reda radi. Razvoj lika se više svodi na biranje oružja ▶



ili magija koje ćete koristiti do kraja igre, nego na nešto što je ključno za samu priču.

Kada se sve sabere, kampanju ćete završiti za 14 sati, oduzmete od toga 2 sata koja gubite u izbacivanju na desktop i ponovnom učitavanju igre i pozicije nakon toga, i od preostalih 12 sati pola je nebitno i odvlači igrača sa jedinog što je zaista dobro u igri – mačevanja.

Toliko o delu igre za koji je odgovoran Arcane Studios, multiplayer su pravili ljudi iz Kujua. I ne samo što prilikom instalacije možete birati da li ćete da instalirati samo SP, MP ili oba, već se i fizika potpuno razlikuje. Zapravo, sve zabavne stvarčice koje možete da radite sa kutijama, buričima i gredama su izbačene. Izbacivanja na desktop i dalje postoje. Dešava se da igrači izgube čitav inventar u toku igre i slično. Balans je jako loš i pristese su maltene neuništive... Sve to može da se sredi serijom zakrpa, ali dotle je pomalo besmisleno igrati se u više igrača. Što je takođe šteta, zato što je u pitanju fina mešavina Team Fortressa i Battlefieldda, samo sa mačevima i magijama.

Sve u svemu, za nekih godinu dana će igra u radnjama biti jeftinija, sigurno ćete imati jaču mašinu, a verovatno će i serija patcheva rešiti seriju problema koje Dark Messiah ima. Tada će možda i biti naslov koji možemo da preporučimo, za sada je i 69 puna kapa.

Luka Zlatić



Obsidian Entertainment/Atari

Neverwinter Nights 2


OCENA 88

Četiri godine je prošlo od kada nas je Atari obradovao izdavanjem jednog od najboljih akcionih RPG naslova tog doba. Horde obožavalaca su bile oduševljene kako pričom tako i izvedbom igre, dok se moduli za istu razvijaju i do dana današnjeg. Dokazavši tada da zlatnom vremenu fantasy RPG igara još uvek nije odzvonilo, sada se uz podršku Obsidian Entertainmenta vraćaju u pokušaju da ožive legendu.

Za one koji prvi put čuju naziv Neverwinter Nights (ako je među vama uopšte neko takav) sledi malo objašnjenja. Radi se o uspešnoj kombinaciji akcije i RPG elemenata, pri čemu je cela igra zasnovana na modifikovanim Dungeons&Dragons pravilima. Ako ste ikada videli nekolicinu ljudi kako stoje nad izmodeliranim terenom i uz reči "pozivam zmajevu

vatru" bacaju dvanaestostrane kockice i pomeraju minijature figure, znate o čemu pričam. NWN je upravo to, samo u digitalnoj formi. Drugi deo kao osnovu koristi D&D pravila verzije 3.5, što će svakako obradovati okorelije RPG igrače među vama. Sa druge strane, doneće i pregršt problema onima koji se sa igrama sličnog tipa nisu susreli, te će vas na prvi pogled NWN2 prosto odbiti svojom kompleksnošću.

Priča se, slično prvom delu, odvija u zamišljenoj zemlji Faerûn, konkretnije na prostorima oko grada Neverwintera. Sve započinje napadom demona na vaše bezbrižno selo, nakon čega ste, po uputima vašeg oca, poslati u obližnje ruševine u potragu za kristalom koji bi mogao biti krivac za neočekivani napad. Ovaj deo igre zapravo predstavlja samo

tutorial, u kome ćete se upoznati sa osnovama borilačkih, lopovskih i magijskih veština, koje će činiti neizostavni deo ostatka igre. Priča će vas dalje naterati put Neverwintera, u pokušaju da zaustavite Kralja Senki i njegov povratak u Faerûn. Dalje vam nećemo otkrivati, iz prostog razloga što fabula čini jedan od najsvetlijih delova cele igre, te vam predlažemo da ostatak dešavanja otkrijete sami. Bez obzira na njenu linearnost, uživaćete u svakom trenutku provedenom u NWN svetu, u čestim i nepredvidivim preokretima, u komunikaciji sa drugim likovima. Scenaristima svaka pohvala, pretežno zbog vešto napisanih dijaloga koji počinju, teku i završavaju se potpuno prirodno, bez nekih primetnijih rupa koje bi kvarile celokupan utisak. Mehanika igre je pretrpela veće promene, približivši se modelu primenjenom u

Platforma: PC

Za: Ogroman izbor rasa i klasa, dobro osmišljena priča, vešto ukomponovani detalji, zaraznost

Protiv: Hardverska zahtevnost, duža doba učitavanja i česta potreba za njima, brojni bagovi i propusti, poteškoće prilikom uhodavanja

Minimalna konfiguracija: Procesor na 2,5Ghz, 512MB RAM, Gforce 6600 ili ATI ekvivalent sa 64MB

Test konfiguracija: Athlon 64 2800+, 1GB RAM, Gforce 6600 sa 128MB, dovoljno da igra teče glatko u rezoluciji 1024x768 sa minimumom detalja

Kontakt: www.extremecc.co.yu

Cena: 33 evra

Ono što zapravo čini igre iz NWN franšize toliko drugačijim je izuzetno bogat skup alata koji vam omogućavaju da dizajnirate sopstvenu avanturu, koju kasnije možete podeliti i sa ostalim igračima putem interneta. Iako se drugi deo skoro pojavio, već postoji nekoliko odradjenih modula, dok ćemo za neke bolje i kvalitetnije ipak morati da pričekamo. Ukoliko ste željni novih modula za Neverwinter Nightws, oficijalne možete pronaći (i kupiti) na <http://nwn.bioware.com/premium/>, dok se veliki broj korisničkih (i besplatnih) dodatka nalazi na <http://nwwvault.ign.com/fms/TopRated.php?content=modules> ili www.sorcerers.net/Games/NWN/index_modules.php.

starijim RPG naslovima poput Baldrur's Gatea ili Icewind Dalea. Dok ste u prvom delu mogli da vodite samo jednog pomoćnika sa sobom, u NWN2 ćete biti u prilici da ih imate čak tri (u dobrom delu igre i četiri). Svi članovi vaše družine su vam na raspolaganju celim svojim inventarom, opremom, specijalnim veštinama i magijama, pa ako vam u nekim trenucima izgleda da se AI ne ponaša racionalno, sa lakoćom možete izdati svoje naredbe. Ovih situacija je nažalost previše, veštačka inteligencija likova je na užasno niskom nivou, te će u nekim trenucima bitke samo stajati bez namere da pomognu ili sa druge strane juriti bezglavo u prostoriju ispunjenu protivnicima, ne mareći za svou bezbednost. Stoga je igračima na raspolaganju tzv. "lutkarski" mod, koji omogućava kompletnu kontrolu nad postupcima članova družine, bez bojazni da će isti preduzeti neku akciju bez vašeg odobrenja. Svaki od pomoćnika predstavlja ličnost za sebe, te će vaši postupci u igri i tretiranje drugih likova uticati na odnose unutar družine. Dobro ophodjenje prema njima će nakon nekog vremena otvoriti dodatne zadatke, nakon čijeg završetka ćete biti nagrađeni vrednijim oružijem i oklopima ili sticanjem novih sposobnosti vaših saputnika. Ne toliko originalna ideja, ali svakako

dobrodošla, je vođenje zamka i imanja, koji će u određenom trenutku doći u vaš posed. Uspešnim upravljanjem stećićete novi izvor prihoda, poboljšaćete vam se reputacija, a bićete i u prilici da steknete par unikatnih predmeta kao i nove pomoćnike. U zavisnosti od toga koliko ste zainteresovani za ovaj aspekt igre, možete upravu prepustiti svojim asistentima ili izdavati detaljne naredbe vezane za ekonomiju i razvoj imanja, kao i spremu vaših oružanih jedinica. To malo vremena koje provedete u zamku svakako predstavlja odličan način da se ubije vreme izmedju dve misije. Sa grafičkog aspekta igra vas neće oduševiti, ali posvećenost detaljima svakako treba pohvaliti. Najbolji primer za ovo su efekti pri bacanju magija ili korišćenju specijalnih osobina, za koje se moramo složiti da su jedni od najlepših do sada vidjenih. Sa druge strane, NWN2 je neuporedivo zahtevniji po pitanju hardvera u odnosu na naslove sličnog tipa, te će velika većina vas morati da se zadovolji nižim rezolucijama i nivoima detalja. Mape po kojima ćete se kretati su odradjene besprekorno, jedina zamerka koja im se može uputiti je na račun njihove veličine. Učestalo prebacivanje sa terena na teren znači i češće čekanje prilikom učitavanja nove mape, što će vam u slučaju igranja NWN2 oduzeti dobar deo

vremena.

Multiplayer za sada skoro i ne vredi komentarisati, barem do pojave boljih i zapaženijih modula (pogledaj infobox). Priključiti se drugim igračima i zaigrati standardnu kampanju možete putem interneta ili lokalne mreže. Pritom imate izbor izmedju pravljenja novog ili importovanja sopstvenog lika.

Generalno gledano, NWN2 je igra koja će vas prikovati za monitore mnoge dane i noći. Naravno, ukoliko prebrodite probleme oko uhodavanja, kontrole likova i kamere koja će vas svojim ponašanjem poprilično iznenaditi. Igra bi definitivno trebalo da sredi izvesne bagove, koji se ne ogledaju samo u optimizovanosti koda, već i u brojim sitnicama koje će vam zasmetati sa vremena na vreme. U ovu grupu spada neobjašnjiva "teleportacija" lika prilikom kretanja, loše odradjeno skriptovanje koje će vam u nekim delovima onemogućiti da napredujete u igri itd. Nasuprot tome, ukoliko tražite igru koja će vas svojom atmosferom, pričom i igrivošću naterati da zaboravite na svakodnevne obaveze i zaronite u maštoviti svet Forgotten Realmsa, nema boljeg izbora od Neverwinter Nights 2.

Uroš Miletić



Oba NWN naslova su zasnovana na Dungeons&Dragons setu pravila, sa izvesnim modifikacijama istih. Recimo, dualklasovanje ne postoji, a prilikom multiklasovanja iskustvo dobija samo aktivna klasa, odnosno ona koju ste poslednju izabrali. Ovo svakako otvara mnogostruke izbore prilikom kreiranja vašeg lika, što u kombinaciji sa izborom od 10 rasa, 12 osnovnih i 17 presižnih klasa zaista predstavlja impozantan broj mogućnosti. Dešavanja NWN sveta su smeštena u D&D svet pod nazivom Forgotten Realms, konkretnije na kontinentu pod imenom Faerûn. Tvorac ove izmišljene zemlje je Ed Grinvud, iz čije bibliografije se neprestano crpe materijal za novije RPG i FRP igre. Više informacija o ovom maštovitom Kanadjaninu i kontinentu Faerûn potražite na http://en.wikipedia.org/wiki/Ed_Greenwood i <http://en.wikipedia.org/wiki/Faerûn>.

Razvojni tim: Ubisoft
Distributer: Ubisoft Shanghai

Tom Clancy's SPLINTER CELL

DOUBLE AGENT

Sem Fišer, čovek koji nema šta da izgubi, čovek koji je nevidljiv, fizički spreman i utreniran za najteže moguće zadatke, je čovek koji radi za NSA (National Security Agency) u borbi protiv globalnog terorizma. Osim što radi u najvećoj američkoj objaveštajnoj službi, niko ne zna za njega, a on misli da je jedini koji radi takve poslove. Međutim, "odvojenih ćelijija" ima još. ▶



Radnja počinje sa naizgled običnom misijom gde sa Semom prvi put na zadatak ide žutokljunac. Naravno, kako to obično biva, mladalačka krv brzo udari u glavu, a u ovom slučaju brzo i iscuri. Zbog toga ECHELON 3, odlučuje da Sema ubace u zatvor kako bi se približio jednoj terorističkoj organizaciji. Pošto pobegne iz zatvora, njegov novi prijatelj vodi ga, kao pouzdanog čoveka, direktno u jazbinu veoma okrutnih ljudi koji ne razumeju američku tranzicionu demokratiju. Od ovog trenutka Fišer će balansirati poverenje koje u njega imaju NSA i JBA (John Brown's Army).

Suštinski velike razlike nema između ovog i prošlog nastavka. Sem je tu da prolazi neopaženo kroz nivoe i koristi silu ukoliko je to neophodno. Kao i uvek, tu su pištolj i automatska puška sa prigušivačem. Nož je, čini se, oružje sa najviše opcija. Fišer njime može da seče žicu, tkaninu i karotide, a takođe može njime da preti zlim teroristima ne bi li izvukao neku važnu informaciju ili ih jednostavno onesvestio. Novitet u Splinter Cell serijalu su misije u glavnoj JBA bazi. Sem ima 30 minuta da istražuje svoj novi topli dom i pri tome rešava paralelno zadatke koje su mu dodelili NSA šefovi i JBA saborci. U jednom trenutku, pred sam kraj, treba rešiti logički problem što potpuno odudara od koncepta cele igre. Ko zna možda se u budućnosti sretnu Sem i Lara na zajedničkom zadatku.

Ipak, najvažniji je "balans u sili" koji treba održavati između NSA i JBA. Takav pristup doprineo je izvesnoj nelinearnosti igre. Naravno, kada su misije u pitanju, tu nema nikakvih dvosmislenosti. Nivoi su tako napravljeni da za Fišera postoji samo jedan put, a do njegovog kraja može doći tako što će za sobom ostavljati mrtva tela, ili neprimećen. Međutim, rezultati teških moralnih dilema koje zahtevaju brzo rešavanje, mogu uticati na dešavanja i krajnji ishod igri. Da li spasiti ženu teroristu ili pustiti brod da eksplodira?

Jedna napomena. Igru nije moguće ▶

igrati ukoliko grafička kartica ne podržava Shader Model 3.0. Zbog čega se razvojni tim na ovo odlučio deluje veoma misteriozno s obzirom na to da igra koristi Unreal 3 engine.

Multiplejer je veoma zanimljiv segment Double Agent-a. Možda ne revolucionaran, ali svakako drugačiji od trenutne ponude. Tome još više doprinosi činjenica da su multiplejer i misije za jednog igrača praktično potpuno odvojene igre. Postoje dva tima. Jedan su elitne jedinice NSA, a drugi su teroristi. Kao Sem Fišerov klon razlike u igri nema, osim što je kretanje znatno brže i ne postoji vatreno oružje. Dakle, iz trećeg lica igrač ima mogućnost da u koordinaciji sa ostatkom tima dođe do važnih podataka i download-uje ih na svoj specijalni uređaj. Sa druge strane, teroristi imaju automatsko oružje, ali je kretanje isključivo iz prvog lica. Mape većinom prekrivene mrklom mrakom gde NSA oprema dolazi do punog izražaja (za razliku od singleplejera gde se, za divno čudo, veliki broj misija dešava po danu). Opet, da ne bi bili uskraćeni, teroristi tačno znaju kada špijuni počnu da hakuju računare. Ovakav pristup multiplejeru je svakako nov, a izgleda da se kod igrača pokazao mnogo sadržajnijim od misija za jednog igrača jer mu posvećuju više pažnje.

Grafika je doterana, sve je lepo upakovano, mada se čini da je suviše zahtevna. Tome doprinosi i čitavih 10 gigabajta koje treba imati slobodno na hard disku da bi igra mogla da se instalira. Deluje neoptimizovano. Čoveku željom igranja najteže padaju duga učitavanja misija. Doduše kada Sem jednom uđe na mapu, snimanje ide brzo. Muzika sjajno prati dinamiku igre, kada treba nešto da se desi, ona se pojačava, a dok je sve mirno skoro se ne primećuje.

Na kraju ovo je igra koju treba odigrati jer je dostojan naslednik Splinter Cell serijala i zato što će vam 10 sati aktivnog igranja proći kao jedan.

OCENA 87

Platforma: PC, Xbox 360

Za: Odlična akcija, moralne dileme

Protiv: Dugačko učitavanje nivoa, igra ponekad puca

Minimalna konfiguracija : Pentium 2.4GHz (ili AMD rešenje), 1GB RAM, ATI RADEON X1300

Test konfiguracija: Pentium D 2.6GHz, 1GB RAM, ATI RADEON X1600Pro, igra je tekla glatko, mada je u nekim situacijama „seckala“

Kontakt: <http://splintercell.us.ubi.com>

Cena: 21 Evro

Sam Fisher
D2334223424
Feb 5, 2008
Ellsworth Federal P



RUR INDUSTRIES

www.klanrur.co.yu

Saradnja kompanija ASC, Microsoft-a, Suzuki-ja i IGN-a možda na prvi pogled ne deluje baš najlogičnije. Međutim, nema granica kada je u pitanju promocija najnovijih proizvoda, posebno kada se radi o velikim, globalnim kompanijama. U Suzukiju smatraju da je saradnja sa kompanijom kakva je Microsoft, pa i sam internet sajt IGN, pravi pogodak što se promocije tiče. Japanci su na američko tržište pre nekoliko meseci lansirali novi model automobila, oznake SX4, od kojeg imaju velika očekivanja. Sa druge strane, Microsoft je mogućnost saradnje video kao šansu za dalju promociju popularne igračke konzole Xbox 360, koja se već lagano približava broju od deset miliona prodatih primeraka. Cela kombinacija nam kao finalni rezultat daje Suzuki SXBox Concept, kao jednu ideju modernog "gejmerskog" automobila.

SUZUKI ► SXbox



Naravno, akcenat ovog koncept-vozila nije na implementiranju novih tehnologija i tehničkih rešenja, već je njegova uloga uglavnom marketinška. Iako je moguće, teško je poverovati da će se u budućnosti nešto slično ovom Suzukiu pojaviti kao visokoprodukcijski automobil. I ako se pojavi, do tada će karoserija modela SX4 već biti zastarela i praktično neupotrebljiva. No međutim, to se nas preterano ne tiče. Sa sadašnje tačke gledišta, ovaj prototip deluje krajnje zanimljivo. Osnovni Suzuki SX4 je, za ovu priliku, morao biti dodatno sređen (čitaj: "tjuniran"). Potpuno bela karoserija je dobila veliki broj zelenih detalja, kako bi se "stajling" približio izgledu same Xbox 360 konzole. Najupečatljivije su 17-inčne zelene felne, na kojima se nalaze niskoprolfilni pneumatici sa šarom trkačkog dizajna. U skladu sa danas popularnim video-igrama, automobil je dobio prepoznatljiv, sportski kit branika i spojlera, kao i LED podno osvetljenje zelene boje. Od tehničkih inovacija u domenu funkcionalnosti vozila, karoserija je uz pomoć kraćih opruga spuštена, čime se dobilo na stabilnosti u vožnji. Veći točkovi takođe doprinose sigurnijoj upravljivosti. Sam pogonski agregat nije značajno modifikovan. Benzinski dvolitraš sa 143 konjske snage je samo dobio na agresivnosti u smislu njegovog reskog zvuka. Za to su zaslužni specijalan filter

vazduha, kao i "cat-back" zadnji lonac auspuha. Na kraju krajeva, to nije ni toliko bitno koliko je ono što nas očekuje u enterijeru ovog malog Suzukija.

U kabini se sve vrti oko Xbox-a 360. I to ne jedne, već dve konzole. Multimedijalni centar automobila je potpuno poveren ovom uređaju, tako da je eliminisan čak i Suzukijev standardni radio CD/MP3. Prva od dve konzole je smeštena na samu centralnu konzolu. Vozač i suvozač se, dok automobil nije u pokretu, mogu zabavljati igranjem igrica čija se slika projektuje kroz vetrobransko staklo na unutrašnju površinu haube, koja je za ovu priliku presvučena adekvatnim materijalom. Projektor koji ovo omogućava se nalazi sa unutrašnje strane krova, na poziciji između putnika sa prednjih sedišta. Zanimljivo rešenje, nema šta. Užitek u igranju povećavaju i sama sedišta, koja imaju "force-feedback" opciju. Ona su oblika sportskih kadica koja vas skroz obuhvataju, tako da vibracije FF sistema zaista možete osetiti. Nažalost, volan i ručica menjača samog Suzukija se ne mogu koristiti i prilikom igranja, već su za to zaduženi kontroleri klasičnog tipa. Kontroleri konzole su bežični ("wireless"), što znači da je ugrađeni Xbox 360 u "full-pack" varijanti. Isti takav je dostupan i putnicima sa zadnjih sedišta. Njihova sedišta su istog tipa kao i prednja, dakle, nema klasične klupe za troje. Razlika

između prednje i zadnje postavke jeste što igrači pozadi imaju odvojene LCD-TFT monitore, dijagonale 19 inča. Xbox 360 konzola je postavljena skoro identično kao i ona sa prednje komandne table. Naravno, moguće je umrežavanje ovih uređaja, s obzirom da oni podržavaju Bluetooth i WiFi standarde. Tako svi igrači mogu aktivno učestvovati u jednoj igri. Pored toga, svaka od konzola ima mogućnost još dodatna dva kontrolera (bilo bežična ili sa kablom), što broj ukupnih mogućih igrača povećava na osam. Oni koji ne mogu ući u automobil mogu se igrati i van njega, zahvaljujući još jednom projektoru. Postavljen sa unutrašnje strane krova odmah iznad putnika sa zadnjih sedišta, on projektuje sliku na posebno platno koje se izvlači iz poda prtljažnika. Tako je omogućeno i igranje van Suzukija, a čak se i kontroleri sa kablom mogu komforno koristiti (3 metra dužina kabla).

Kvalitetan i snažan zvuk daje posebnu dimenziju prilikom igranja. To su i kreatori ovog vozila imali na umu, pa su se obratili možda i najboljima u branši. Alpine je danas jedan od najpoznatijih brendova u sferi automobilske audio-opreme i njima je povereno kreiranje zvučne slike u Suzuki SXBox konceptu. Na prostoru koji je obično rezervisan za rezervni točak, našlo se mesta za centar muzičkog sistema. Njega čine dva ►





“high-end” subwoofer-a “Type-R” serije, prečnika 12 inča. Snagu im daje najnovije digitalno pojačalo od 1000 vati snage, što praktično znači da je dva kilovata otišlo samo na napajanje vufera! Ovaj podatak sigurno obećava poseban užitek za vreme igranja, ali i prilikom slušanja muzike ili gledanja filmova sa CD ili DVD medija. Xbox 360 podržava Dolby Pro-Logic II dekodir zvuka, tako da je gledanje filmova moguće i u 5.1 postavci. Koliko bi samo običnom prolazniku bila zanimljiva pojava automobila sa otvorenom haubom i pokretnom slikom na istoj, sa sve snažnim vibracijama koje dopiru iz kabine? Verujem - krajnje. Na kraju, kao “final touch” dolazi i vizuelno sređivanje enterijera. Naravno, kao što je to slučaj i sa karoserijom, unutrašnjost je stilski poistovećena sa Xbox 360 konzolom. Svuda unaokolo se nalaze zeleno pozadinski osvetljene površine – patosnice, tapacirunzi sa motivima matične ploče, logo na sedištima itd. Pojedini delovi komandne table su dobili finalnu obradu u visokosjajnoj perla-belom boji, kao što je ona sa same igracke konzole, dok je italijanska kompanija Sparco je bila zadužena za detalje poput kadica-sedišta, sportskih papučica kvačila, gasa i kočnice, kao i specijalne ručice menjača.

Suzuki SXBox Concept će biti predstavljen na salonu automobila u Los Angelesu i to u organizaciji dizajnerskog studija “ASC Inc.”.



FORGOTTEN REALMS

Neverwinter Nights 2



Zboard MERC

Sa leve strane ovog uređaja se nalazi deo namenjen igrama, sa posebnim direkcionim tasterima koji su oblikovani tako da najbolje pogoduju ergonomiji. Oko njih se nalazi ukupno 34 tastera namenjenih isključivo gamingu, a najbitniji, kao što su reload, jump, use i sl, su posebno i obeleženi za lakše snalaženje. Dobra stvar je i što su svi ovi dugmići kružnog oblika što ih čini lakšim za pritiskanje i u uzavrelim situacijama kakve su česte u akcionim igrama. Ceo ovaj deo tastature se može specijalno prilagoditi svakom korisniku preko Z-engine softvera koji je priložen. Ovaj program sadrži i preko sedamdeset predefinisanih kombinacija tastera za najpopularnije igre, a novi rasporedi se mogu i skinuti sa Interneta. U samom softveru su igre podeljene u nekoliko kategorija, pa imate specijalna podešavanja za akcione igre, kao što su Grand Theft Auto, role-playing poput World of Warcraft ili City of Heroes, i naravno FPS – Counter-Strike, Battlefield, Doom3 ili F.E.A.R. Kada startujete neku igru sa podrškom za Merc gaming deo na tastaturi će zasvetleti posebna dioda koja vam označava da je učitana

KOMPANIJA IDEAZON SE SPECIJALIZOVALA ZA PRAVLJENJE IGRAČKIH TASTATURA POD BRENDOM ZBOARD, A PRED NAMA SE NAŠAO NJIHOV MODEL KOJI TEŽI DA SPOJI POTREBE PROFESIONALNIH IGRAČA I OBIČNIH KORISNIKA RAČUNARA. MERC TAŽI DA, PO POVOLJNOJ CENI, OMOGUĆI DOBRU ZABAVU UZ VELIKI BROJ IGRICA, PRI TOME NE REMETEĆI ZNAČAJNO STANDARDNU FORMU TASTATURE.

odgovarajući raspored tastera. Naravno i ove rasporede je moguće promeniti ukoliko vam ne odgovara neko od rešenja koje je Zboard ponudio.

Ostatak tastature je relativno standardan, s tim da je malo skučen u odnosu na obične modele, otprilike je dimenzija kao tastature za notebook, ali to je logično s obzirom da je i ovako pitanje da li može da stane na neki manji sto. Ovo se uglavnom odnosi na preklapanje numeričkog dela tastature i strelica, praktično da fali jedan deo između, ali to zaista nije problem za navikavanje. Sa druge strane tu je sijaset vrlo korisnih

tastera, počev od multimedijalnih koji se nalaze na vrhu, pa do specijalnih kojima potpuno slobodno možete dodeliti bilo koju funkciju. Dobrim rešenjem je omogućeno i da se dugmići numeričke tastature koriste u nekoliko uloga, a posebno nam se dopala mogućnost zatvaranja prozora, ili cut, copy i paste opcija pritiskom na samo jedno dugme bez potrebe za prethodno konfigurisanje. Sam hod tastera je dosta mekan, što će se mnogima svideti, a odaju utisak kao da su presvučeni nekim specijalnim materijalom koji sprečava klizanje prstiju, čak i posle višesatnog kucanja ili intenzivnog igranja.

Zboard Merc je zaista vrhunski proizvod koji će omogućiti najokorelijim igračima da ostvare svoje profesionalne snove. Sa druge strane to je sasvim funkcionalna tastatura koja će zadovoljiti sve uobičajene potrebe, bilo da samo četujete unutar igre, ili da mora i vaša majka da je koristi. Dodatni plus celoj priči daje relativno niska cena za ovakav tip uređaja, tako da po našem mišljenju, ukoliko niste baš potpuno profesionalni igrač, ovaj model predstavlja najisplativiju kupovinu iz cele Zboard serije.



NEDOSTIŽNO BRZ

ASUS EN8800GTS

Koliko je svet relativan vidi se i u vrlo preciznom i egzaktnom polju kao što je IT. Mi ćemo u ovom tekstu pomenuti rivalski odnos dve kompanije koje proizvode čipove za grafičke kartice. Pre samo mesec dana AMD Graphic Division poznatiji kao ATi je bio u veoma dobroj poziciji. Imali su najjaču jednoprosesorsku karticu po provoljnoj ceni, veoma jak adut za predstojeće praznike. A onda, dogodio se G80. Zapravo, novi čip iz nVidije nije nešto što je palo sa neba i sve nas iznenadilo. To je projekat čiji je razvoj počeo pre četiri godine, a ono što nas je ostavilo zabezeknute su performance i veliki jaz koji je time stvoren između dva konkurenta.

GeForce G80 je prvi grafički procesor konstruisan po DirectX 10 specifikacijama. U ovom trenutku niko nema koristi od toga, ali Windows Vista je tu, iza ugla i donosi punu podršku za DirectX 10. Do tog trenutka je ostalo malo, 30. januar će doći čim se pošteno otreznimo od novogodišnjih praznika i slava, ali ćemo na igre za ovaj API morati još malo da sačekamo. Do tada, ostaje nam dobri stari XP i mnogo zabavnog softvera za probati na toj platformi. Kako se u tom kontekstu ponašala ASUS kartica na testu sa novim nVidia čedom pročitajte veoma brzo.

Druga jako bitna osobina G80 je Unified Shader arhitektura. Ne želimo da gnjavimo previše sa suvim tehnikacijama, ali je ovo novost zaista vredna pomena. Do sada GPU se sastojao od određenog broja Pixel Shader jedinica, Vertex procesora, rasterskih operatora itd. U zavisnosti od tipa instrukcija, scene koju treba obrađivati, događalo se da deo čipa sa Pixel Shader-ima radi, dok je ostatak "na pauzi" i obrnuto. To je dovodilo do nedovoljnog iskorišćenja kapaciteta. Iako smo do sada nesmetano uživali u blago ▶

640 MB memorije na 320-bitnoj magistrali. Streaming procesori rade na 1200 MHz, ostatak GPU-a na 500 MHz, a memorija na 1600. Iako ovako suvoparni podaci možda mogu zbuniti, smatrali smo da je važno znati šta čini razliku između dve neverovatno brze kartice, najbrže na svetu u ovom trenutku.

Konkretna primerak na testu je napravio ASUS. Tačnije, ova kompanija je zadužena za sve 8800 kartice, tako da, ukoliko se sretnete sa modelima nekog drugog proizvođača, pogledajte ispod nalepnice i videćete ASUS logo. To govori o intenzitetu saradnje nVidije i ove kompanije.



Dakle, na G80 i svim budućim Unified Shader čipovima, instrukcije će se izvršavati uz pomoć ravnomerno raspoređenih resursa. Svaki deo US GPU-a može biti ili Pixel ili Vertex jedinica, u zavisnosti od potreba, a svoje osobine vrlo lako može menjati. To dovodi do racionalnijeg iskorišćenja i naravno većih performansi.

Kartice sa G80 čipom stižu u dve varijante. Jača je 8800GTX, a mi smo na testu imali neznatno slabiju, 8800GTS. Razlike među njima postoje i jasno su definisane. GTX na raspolaganju ima 128 Unified Shader procesora koje je nVidia "krstila" sa Streaming Processors. Konstrukcijski, rado se o jednostavnim rešenjima koja svoju snagu pokazuju u zajedničkom radu. Pored njih, u GTX su prisutne i teksturne jedinice, njih 32 i na kraju, 24 rasterska operatora koji šalju obrađene, "gotove" piksele ka video izlazu. Uz čip svakako treba računati i na memoriju koje ovde ima do sada neviđenih 768 MB i to na memorijskoj magistrali od 384 bita! Frekvencije rada su nešto drugačije postavljene, pa Streaming procesori rade na 1350 MHz, ostatak čipa na 575 MHz, a memorija na 1800 MHz. GTS kartica je oslabljena u svakom od navedenih aspekata. Posедуje 96 Streaming procesora, 24 teksturne jedinice, 18 ROP-ova,

Karticom dominira masivan rashladni sistem sa velikim ventilatorom postavljenim na zadnji kraj. Budući da se radi o grafičkom procesoru sa preko 600 miliona tranzistora, aluminijumsko rashladno telo sa debelim toplotnim cevima je neophodno, ali zauzima dva slota u kućištu. Bez obzira na veliku potrošnju i potrebu za efikasnim hlađenjem, sve je sjajno izvedeno, pa je GTS u radu nečujan. Obzirom na takvu konstrukciju, malo se može videti od ploče koja čini karticu. Sa zadnje strane se nazire 12 memorijskih modula, nekoliko kondenzatora i to je to. Od priključaka, tu su dva DVI-I, što se podrazumeva, a postoji i HDCP podrška. Tehnologija video reprodukcije koja je podržana je Pure Video HD, i predstavlja napredak okrenut ka Blue Ray i HD-DVD medijima. Pakovanje je uobičajeno za najjače ASUS kartice, pa se u kutiji mogu naći potrebni kablovi, novi Ghost Recon, GTI Racing, ali i kompletna verzija 3Dmark06.

U ovom testu ostaćete uskraćeni za tabelu sa rezultatima. Razlog za to je prost i leži u činjenici da smo na raspolaganju imali samo jednojezgarni Athlon64 i gigabajt memorije. Druga stavka se još i može tolerisati, ali bez Dual Core procesora nije pametno testirati niti posedovati ovu karticu jer će jednostavno biti ugušena nedovoljnom procesorskom snagom. Takođe, racionalno sa aspekta stepena ugodaja je da imate što veći monitor sa rezolucijom od 1600 x 1400 piksela ili više. Ovo je kartica koja bi trebalo da se koristi do krajnjih granica, a one su daleko iznad današnjeg proseka.

Za kraj, bespredmetno je govoriti o novcu. Ovaj uslovno rečeno slabiji 8800 model ima preporučenu cenu od 450\$, dok GTX ide oko kote 600. To je više nego pristupačno za ono što ove kartice nude, mada je zaista nebitno vršiti procenu sa te strane u ovom trenutku. nVidia je napravila korak od sedam milja i pitanje je da li će Radeon R600 imati šta da traži u ovoj maratonskoj trci.



Specijalizovane igračke tastature su sve prisutnije na tržištu, što ukazuje na činjenicu da postoji interesovanje za ove proizvode. I dok se većina proizvođača zadovoljava time da standardnu tastaturu malo našminka i nazove je igračkom, Ideazon je napravio potpunu revoluciju na ovom polju. Zboard Gaming keyboard ne samo da nije samo malo restilizovana obična tastatura, već je model koji se može apsolutno prilagoditi specifičnim potrebama igrača.

ZBOARD GAMING KEYBOARD



Glavna odlika ovog Zboard modela je njegova

modularnost, odnosno mogućnost da se prilagodi specifičnim potrebama. U startu ova tastatura dolazi sa seta tastera – jednim standardnim i jednim namenjenim isključivo igranju. Posle instalacije drajvera tastatura će sama reagovati kada promenite set i podesiti odgovarajući raspored. Sama izmena je vrlo laka i intuitivna tako da se vrši u periodu koji se meri sekundama. Kada je u „igračkom“ modu na levoj strani se pojavljuju neke od standardnih komandi koje se koriste u, prvenstveno, FPS igrama, dok je ostatak tastature pomenen udesno. Tasteri za kretanje su specijalno oblikovani što poboljšava njihovu funkcionalnost, a i svi koji moraju da budu pri ruci u toku jedne igre su kružnog oblika, tako da ih teže možete promašiti u odsudnim trenucima. Preko priloženog softvera ovim tasterima možete dodeliti posebne funkcije, a ono što je bitno jeste da postoje predefinisane komande za preko 70 današnjih igara, a stalno se pojavljuju nove definicije na Internetu. Super stvar je što sam uređaj prepoznaje softver, odnosno igru koju ste startovali i prilagođava raspored. Pored svoje igračke uloge ova tastatura se može i normalno koristiti, samo je onda način na koji su postavljeni dugmići dosta nepraktičan i ne odgovara dužem

radu.

Proizvođač navodi da se taj deo može normalno koristiti za čet i drugu komunikaciju u igri, ali u praksi vam tada standardni tasteri mogu poslužiti samo za neke kratke poruke jer ćete se jako teško navići na to kako su pozicionirani. Kada se koristi standardni set tastera funkcionalnost prilikom kucanja je sasvim zadovoljavajuća, s tim da se nekima možda neće svideti tvrdoća tastera, ali to je već stvar ličnih afiniteta. U ovom modu takođe postoje značajna unapređenja koja se koriste preko priloženog softvera, a koja su tu da vam umnogome olakšaju svakodnevni rad. Tu je Padlock funkcija koja kada se aktivira menja ulogu tastera na numeričkoj tastaturi i dodaje pozive na neke od popularnih programa i komandi. Barlock funkcija ima istu ulogu samo kada se radi o funkcijskim tasterima, a sve ove opcije možete i dodatno prilagoditi svojim potrebama preko priloženog softvera. Tu su i dodatni dugmići na samom vrhu tastature koji imaju multimedijalnu ulogu, ali i ulogu pozivanja nekih programa kao što su web browser, email klijent, tekst editor i sl. Dobra stvar je da ove funkcije možete vrlo lako

programirati, dovoljno je da uradite nešto i onda da taster koji želite da programirate za tu akciju držite dve sekunde i on će ubuduće raditi upravo to. Treba napomenuti da ova tastatura ima i ugrađena dva USB porta što može

odlično poslužiti za povezivanje miševa, game padova i drugih igračkih periferija, ali i sitnica kao što su flash diskovi ili digitalne kamere.

Ono što Zboard Gaming Keyboard čini još zanimljivijim su setovi tastera specijalno prilagođeni različitim igrama, koji se nažalost moraju dokupiti posebno. Tako u zavisnosti od toga šta najviše igrate možete nabaviti set za neke od najpopularnijih igara kao što su Guild Wars, Age of Empires III, Counter-Strike, Doom 3, World of Warcraft, a neprestano se pojavljuju i novi – tako od nedavno postoji i specijalizovan set za nedavno lansiran Battlefield 2142.

Zboard Gaming Keyboard je svakako vanserijski proizvod u kome će svaki pasionirani igrač uživati. Međutim, ukoliko na računaru ozbiljno radite i nešto osim igranja treba dobro razmisliti da li vam se isplati kupovina ovako visoko specijalizovane tastature koja ipak ne može da se meri sa nekim uobitajnim modelima koji koštaju značajno manje.

Kontakt: Compdesk, 011/ 3610 104



XBOX 360TM

Premium pack: 20GB HD disk koji se lako skida i proširuje, Xbox 360 slušalice za korišćenje uz program Xbox Live, Komponentni HD-AV kabl za sjajnu HD sliku, Maska za konzolu koja se lako menja, 2.4 GHz bežični kontroler



Logitech QuickCam Sphere MP

Svi mi smo gledali Star Wars filmove Džorža Lukasa sa idejom da će tehnička čudesa koja tamo figuriraju ovom planetom "hodati" tek kroz koji vek. Međutim, kada pogledamo najnoviju web kameru koja nam stiže iz Logitech-a ta slika se dijametralno menja i zaista imate utisak kao da ste ušli u naučno-fantastični film.

Sam dizajn Logitech QuickCam Sphere je toliko ekstravagantan da većina ljudi ima problem da uopšte prihvati da se radi o jednoj „običnoj“ web kameri. Kugla u kojoj se nalazi sam senzor se može postaviti na bazu koja je na stolu, ali isto tako se može



Kontakt: Pristop, www.pristop.co.yu

dodati i stalak koji kuglu postavlja upravo tamo gde bi trebala da bude – otprilike u visini sa vašim očima. I ugašena, ova kamera deluje kao nešto što je stiglo iz svemira, ali pravi preokret nastaje u momentu kad se pokrene. Prvo što ćete primetiti jeste crvena lampica koja će se upaliti pored senzora u momentu kada se uređaj aktivira. Dodatni robotski efekat daje i deo štampane ploče koji su dizajneri namerno ostavili vidljivim tako da zaista imate utisak kao da vas snima neki droid iz Ratova zvezda. Cela priča postaje još fascinantnija kada primetite da se sočivo pomera po vertikali, kao i da se okreće oko centralne ose. Ovo omogućava kameri da skenira vaše crte lica i da vas prati gde god da se okrenuli ili pomerili! Ovakav sistem zaista nikada do sada nije viđen na jednom uređaju koji je namenjen krajnjim korisnicima, a mora se priznati da je Logitech zaista sjajno odradio posao. Naravno da bi ovaj režim bio zaista i moguć vrlo je bitan senzor kamere, a naročito softver koji ga pokreće.

QuickCam Sphere ima rezoluciju od 1.3 megapiksela, koja se softverski može poboljšati na čak 4 megapiksela. Video se snima u rezoluciji 640x480, a pojedinačna slika može hardverski imati rezoluciju do 1280x960. Bitno je da kamera ima ugrađen mikrofoni koji je odličnog kvaliteta, a implementirana je i RightSound tehnologija koja uklanja eho i pozadinske šumove kako bi zvuk koji emituje preko Interneta bio što čistiji. Uređaj se na računar priključuje preko standardnog USB 2.0 porta.

Logitech QuickCam softver koji pokreće ovaj uređaj je takođe jedno malo remek delo. Ovaj paket vam omogućava da podešavate kameru, snimate video klipove i statične slike, ali i da radite mnoge druge zabavne stvari. Tu su video efekti preko kojih možete sebi na lice da dodate razne stvari kao što su brkovi, naočare ili kapa, a još zanimljiviji su avatari koji će vas pretvoriti u potpuno animiranog karaktera koji onda oponaša vaše pokrete. Možete biti ajkula, vanzemaljac, kuće ili zmija, a ukoliko niste zadovoljni ovim izborom uvek možete skinuti još efekata sa Neta. Implementirana je i Rad-Light tehnologija koja softverski kompenzuje slabe uslove osvetljenosti, kakvi se mogu javiti u prostoriji u kojoj se snimate, te tako mutnu i mračnu sliku pretvara u sasvim prijatan prenos. U QuickCam panelu vršite i sva podešavanja, pa tako možete namestiti kameru da prati vaše lice, da stoji statična ili da pokušava da prati lica nekoliko osoba koje se nalaze u sobi.

Ove opcije zaista dobro funkcionišu, osim što može nastati malih problema kad se nekoliko osoba nezavisno kreće u različitim pravcima. Bitno je napomenuti i potpunu integraciju u neke od najpopularnijih paketa za komunikaciju preko Interneta kao što su Skype, Windows Live Messenger, Yahoo messenger ili AIM.

Kameru smo najviše isprobavali u okviru Windows Live Messenger paketa i pokazala se zaista izuzetnom. Jedina zamerka je bila što su neki stariji korisnici s vremena na vreme izjavljivali da imaju strah od kugle koja ih prati po sobi. QuickCam Sphere je svakako jedan vanserijski proizvod koji zaista izgleda kao da je godinama ispred svog doba i sigurno će malo koga ostaviti nekog ravnodušnog. Ako ste pravi zaljubljenik u tehniku nešto ovakvo prosto morate posedovati, čak i ako vam web kamera ni ne treba, makar da se pohvalite prijateljima.



Seriya monitora sa ugrađenom web-kamerom (Webcam)
namenjena video komunikaciji

Uživo u svakom trenutku



PW201 snima i prenosi sve vaše nezaboravne trenutke

- Ugrađena web-kamera od jednog megapiksela omogućuje čistu i jasnu video komunikaciju.
- Bran od 20" visoke rezolucije (1680x1050), glare-type panel, širok ugao gledanja i još mnogo više.
- Velike mogućnosti povezivanja omogućuju priključivanje DVD player-a, igračkih konzola i drugih uređaja. Opcija "Sika u tlo" vam dopušta da pogledate omiljenu emisiju čak i dok radite na računaru.

ZYB

Kako "internet storage" postaje sve veći trend među ljudima, bilo je samo pitanje vremena kada će se neko setiti da napravi aplikaciju i prostor za bekap podataka sa mobilnog telefona.

Kompanija "ZYB" rešila je da sasvim besplatno ponudi ovu uslugu internet svetu. Registracijom na njihovom sajtu (koji je btw veoma funkcionalan i odlično dizajniran), postajete njihov korisnik i za 0 dinara (ne uključujući GRPS troškove) možete da skladištite svoj kalendar i telefonski imenik. Nakon registracije, stiže vam poruka kojom se sinhronizacija podešavanja telefona sama odrade, sledeći korak je da na telefonu izaberete šta ćete sinhronizovati i započnete proces. Isti ne traje predugo, tako da je zaduživanje računa uglavnom malo,

zavisno od veličine imenika i podataka u kalendaru.

Ukoliko porukica ne uspe da odradi sve kako treba (što se dešava veoma retko), telefon možete, prateći uputstva na sajtu, i ručno da podesite. Mogućnosti ne prestaju prebacivanjem sadržaja na njihov server, baš naprotiv. Svoj imenik možete da šerujete, menjate,

prebacujete na drugi telefon i druge aplikacije. Ukoliko ste sinhronizovali i svoj kalendar, na sajtu možete lako pogledati svoj raspored za željeni dan. Ako nešto ipak zapne, korisnička podrška će vam odgovoriti istog dana. Vaistinu, veoma lep i koristan servis.



Registracija je na zyb.com.

Naziv: GOM Player
Izdavač: Gretech Corp. (www.gomplayer.com)
Opis: Media player
Sistem: Windows 2000/XP
Veličina: 3,94MB
Poslednja verzija: 2.0.12

GOM PLAYER

Video plejer koji ispunjava uslove i najvećih picajzli zaista je teško naći. GOM Plejer je projekat počeo davne 2003. ali je tek nedavno izdatim verzijama i poboljšanjima dobio pravu dimenziju i potencijal da postane najkvalitetniji besplatni plejer na svetu.

Brzina, inovativnost, kompletnost, funkcionalnost. Da ne nabrajamo do sutra, ovaj sjajni plejer krase samo najbolji pridevi. Počev od dizajna, kao prve primetne stvari, nakon brzog lansiranja programa. Dizajn "Basic" skina podseća na veliki TV sa uređajem ispod njega. Bez previše boja, sa odlično naglašenim i nestovanim segmentima interfejsa. Kontrolnu tablu čine standardne plejbek opcije, kontrola jačine zvuka i vremenske pozicije video fajla, dugme za otvaranje fajla, otvaranje plejlite, koja veoma podseća na onu "WinAmp"-ovu, i dugme

koje otvara panel za manipulaciju zvukom, slikom, titlovima i kontrolama. Dubinskom analizom ovog sjajnog panela nalazimo audio ekvalajzer sa presetima, lako podešavanje veličine, pozicije i kašnjenja titlova, opciju za hvaćanje niza slika iz video strima, nazvanu "Burst Capture" i još neke fine igrčke. Desnim klikom na plejer dobijamo nove, detaljnije opcije iz gore navedenih kategorija, i to sve do najmanje sitnice koja nekom može pasti na pamet. Dugme "Preferences" otvara generalna podešavanja programa. Pored standardnih opcija, treba napomenuti mogućnost kreiranja sopstvenih prečica, kako na tastaturi tako i na mišu. Dalje, tu su napredna podešavanja izlazne slike i zvuka (program između ostalog podržava "Winamp" pluginove za kontrolu zvuka) sa raznim efektima. Ugrađeni kodek-pak programa podržava

širok spektar formata i tipova fajla, među kojima je i Flash .flv. Koliko je stvarno rađeno na sitnicama pokazuje i funkcija "Easy browser", napravljena za daljinsku kontrolu programa. Zanimljivo je i da se jednostavnom promenom skina program potpuno transformiše u muzički plejer. Na kraju, došlo je i vreme da pustimo nešto preko GOM-a. DC++ .dctmp fajl otvoren je za manje od sekunde i GOM se dokazao i u praksi.

Jedina značajnija mana programa je loša podrška za .sub fajlove, kojima se mora promeniti ekstenzija u .srt da bi radili.

Skinite program i pogledajte sami kakve sve opcije pruža. U dvajs marki da ga nećete obrisati nakon testiranja. Štaviše, uzećete ga za difolt plejer. Sem ako vam je želja da dovekora koristite MPC.

Mozilla FIREFOX 2

Naziv: Mozilla Firefox
Opis: Internet browser
Veličina downloada: 5.6 MB

Kao odgovor na modernizovani "Internet Explorer 7", "Mozilla" je u oktobru izbacila "Firefox 2.0", apdejt popularne verzije 1.5 iz novembra 2005.

Malo drugačiji dizajn, ugrađeni sešn menadžer i bolje iskorišćenje radne memorije su neke od stvari koje krase dvojk.

Instalacija, jednostavna i brza kao i uvek, prilikom prvog startovanja proveriti pluginove i ako nisu kompatibilni, ponudi da potraži novu verziju na netu i instalira je. Prvi eventualni problem lako prevaziđen. Istorija, podešavanja i sačuvane adrese se prenose u novu verziju bez ikakvih problema.

Dizajn nije pretpio bitnije promene. Malo je "moderniji", tabovi se pri hoveru

osvetljavaju, a delu za internet pretragu je dato malo više mesta. Koliko ljudi, toliko čudi, "Mozilla" je kombinacije sa dizajnom prepustila mnogobrojnim pluginovima. Jedna od glavnih prednosti nad IE, sigurnost, poboljšana je "anti-phishing" merama. Napravljena je "crna-lista" sajtova, koju korisnik može da pregleda u sumnjivoj situaciji. Takođe, olakšana je manipulacija kukijima. Šifre i nalozi su, ipak, na dohvat ruke svakom korisniku vašeg PC-a, što je i dalje mala mana FF.

Jedina razlika u "tabbed browsing"-u je ta što novi FF, kad korisnik otvori gomilu tabova, napravi "napred" i "nazad" dugmad, sa skrolom između tabova, umesto sužavanja do minimuma, što je radila prethodna verzija. Novina je i opcija auto-rifreša stranice na svakih x sekundi. FF i dalje koristi dosta radne memorije, ali više nema situacija kada se program, na trenutak "zapuca", pa ubrzano uradi zadate

stvari, kao kad vam net izgubi par paketa dok igrate "Warcraft" ili nešto slično. Sada sve ide kao podmazano.

IE je u septembru držao nekih 82% tržišta, a FF oko 13. Jedno je sigurno, ko je jednom video šta "lisica" može, teško da će se vratiti na IE. Obrnuto nije baš sigurno, čak ni sa sedmicom, koja, iako mnogo poboljšana, još uvek po ukupnom kvalitetu kaska iza FF-a.

S.B.



WWW.SPEED-INDUSTRY.COM

